TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

PAŹDZIERNIK '93

20/7

cena 18.000

Index 379859

PIŁKA SKOPANA

BARAHIR

SUPREMACY

BETRAYAL AT KRONDOR

GALERIA

Za Naczelnego, za Kopalnego...

A w Moskwie czołgi!

Ale się porobiło! Zdawało się, że przewroty i pucze mamy chwilowo z głowy. Triumwirat budował tratwę, zepsół kosił trawniczek i redagował Top Secret, czyli wszystko wróciło do normy - a tu bach! Czołg strzelił w okno jednemu panu w moskiewskim białym domu, w telewizji do godziny pierwszej osiemnaście w nocy po rosyjsku tłumaczono kto ma rację i dlaczego, w kraju lewica wygrała wybory (a Kwaśniewski kiedyś pracował w Bajtku, ha!, polecamy się łaskawej pamięci), a w dodatku Haszak podniósł głowę i zaczął coś pokrzykiwać, że on tu jeszcze wróci. Nie ma co, liczenie na stabilizację w obecnych ciekawych czasach mija się z celem, trzeba zbudować betonowy pokoik pięćdziesiąt metrów pod ziemią i zacząć gromadzić wodę pitną i konserwy.

Pewnym rozwiązaniem może byc próba podpisania porozumienia z triumwiratem. Jak wiadomo porozumienia najlepiej podpisuje się przy okrągłym stole. W związku z powyższym zepsół postanowił obciąć rogi mebla stojącego u mnie w kuchni i przystąpić z pozycji siły do negocjacji. Warunkiem wstępnym jest wyrażenie przez triumwirat zgody na przyszłe wyrażenie zgody na wszystkie postawione przez zepsół warunki. Ponieważ warunek wstępny jest nie do przyjęcia, istnieją uzasadnione podejrzenia, że do rozmów nie dojdzie, tym niemniej my, Naczelny, mamy czyste sumienie - wystąpiliśmy z konkretną propozycją i oczekujemy na odpowiedź.

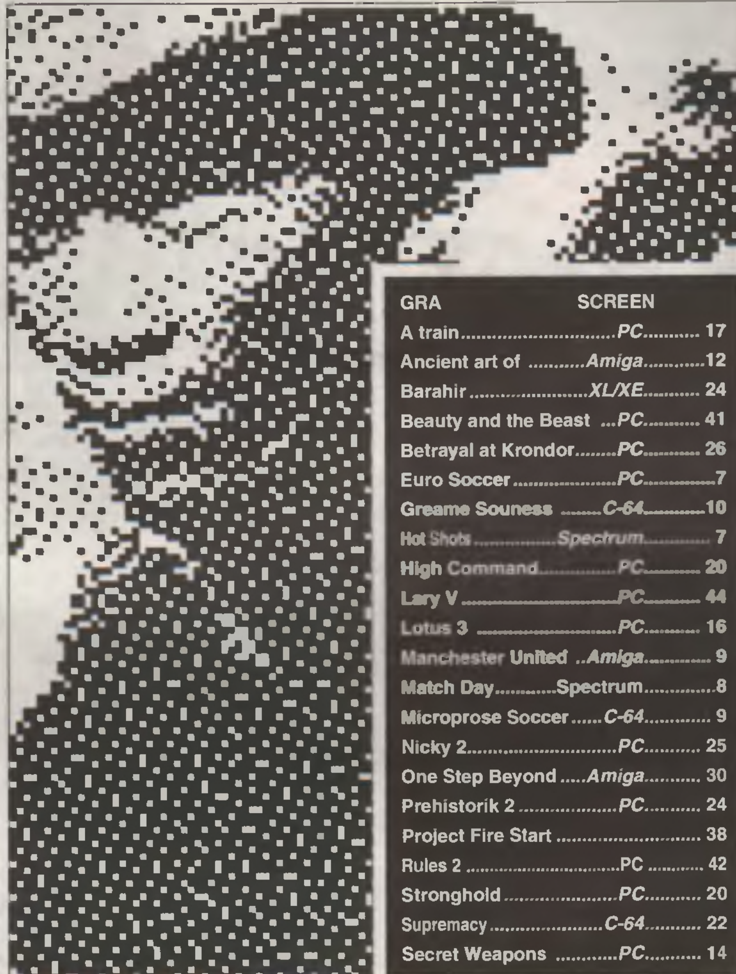
A teraz o innej sprawie, istotnej dla czytelników (w odróżnieniu od wcześniej opisywanych, istotnych dla zepsołu). Jak zauważyliście kupując poprzedni numer (i klnąc), zmianie uległa cena Top Secretu. W tym (ani też w poprzednim numerze) nie poszła za nią żadna inna zmiana - ani objętości, ani jakości papieru (ale za miesiąc, dwa...) Nie będę powtarzać starej śpiewki o zmianach cen, inflacji i innych problemach cenowotwórczych - tym niemniej prawda jest taka, że nasze koszty rosną bez przerwy i chcąc czy nie chcąc raz na jakiś czas musimy podejmować niezbyt przyjemne decyzje. Jak na razie i tak pozostajemy najtańszym (po uwzględnieniu objętości) pismem o grch komputerowych w Polsce.

Od przyszłego numeru szykujemy trochę zmian, dotyczących wyglądu graficznego pisma. Wiąże się to ze zmianą naszego redakcyjnego grafika. Małgosię, która pracowała nad wszystkimi dotychczasowymi numerami poza 9 zastąpi Dobrochna, a co z tego wyniknie - ocenicie sami. Co nieco już wiem, ale nie powiem. Dobrochna jeszcze się nie zadeklarowała, czy stanie po stronie zepsołu czy triumwiratu. Jak tylko sprawa się wyjaśni - dam Wam znać

Wasz Naczelny

MENU





Rubryki (nie) stałe

Red. Nacz.
Marcin Borkowski
Redaguje Zepsół
Stale współpracują:
Marcin Bryłka, Piotr Gawrysiak, Emil Leszczyński (sekr. red.), Jacek Marczewski, Darek Michalski, Rafał Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Stokowski
DTP: Studio 3M ☎ 24 95 43
Druk PWP „Gryf" S.A., Ciechanow
Wydawca: Spółdzielnia Bajtek
ul. Raperswilska 12
03-956 Warszawa, tel. 17 50 70
Biuro reklamy: Agencja reklamowa „BYRA"
tel. (02) 625 48 18
Dział reklamy: 21 12 05
Redakcja nie odpowiada za tresc ogłoszen.
Materiałow nie zamowionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrotow.
Nakład 130 000 egz.
Telefon redakcji 21-12-05.
Dyżur redakcji czwartek 15-18

GALERIA





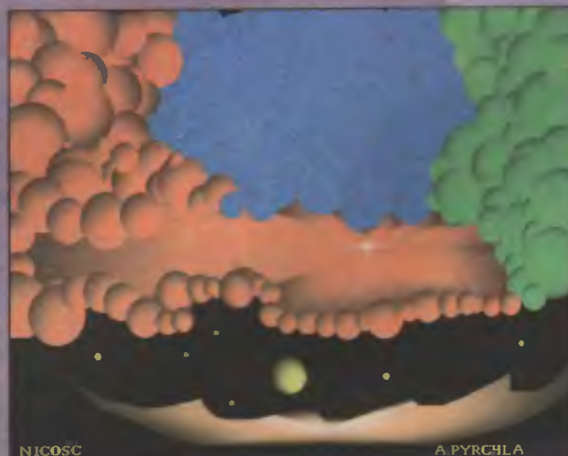








1. Amiga
2. Atari
3. Commodore
4. IBM





Od czasu kiedy rozpoczęliśmy prowadzenie galeri nasza redakcja jest stale zasypywana dyskietkami pełnymi waszej twórczości (dokładniejsze dane w raporcie obok). Najlepsze z prac staramy się zamieszczać na łamach naszego pisma. Ich wybór nie jest rzeczą łatwą, gdyż prace prezentują różne style i odzwierciedlają różne możliwości używanego sprzętu, toteż często naprawdę trudno nam się zdecydować co jest fajniejsze.

W naszych planach było publikowanie co numer trzech najlepszych prac w kategorii 8 i 16 bitów. Bywało różnie. Teraz gdy zepsołowi udało się odzyskać władzę i wprowadzić politykę silnej ręki, trzeba naprawić zaistniałe błędy i wypaczenia! (precz z triumwiratem!) W dwóch wydaniach zabrakło podpisów pod rysunkami za co chcielibyśmy przeprosić wszystkich, a szczególnie autorów. Poniżej drukujemy ich listę:

Top Secret 4/93

"SEA", "DELUXE", "IN ACTION" - Tomasz Mazur (Atari ST)

"KOLIBER" - Andrzej Puchta (Amiga)

"JEZDZIEC" - Ścibor Teleszyński (C64)

"SAIGON" - Maciej Wiewiórski (Atari XL/XE)

Top Secret 5/93

"SAMOTNOŚĆ" - Andrzej Pyrchla (IBM PC)

"HUNTERS" - Filip Moskalik (IBM PC)

"KRAJOBRAZ MIASTA" - Tomasz Bagiński (Amiga)

"BART SIMPSON", "PRZYBORY SZKOLNE" - Paweł Grabowski, Maciej Dworzański (C64)

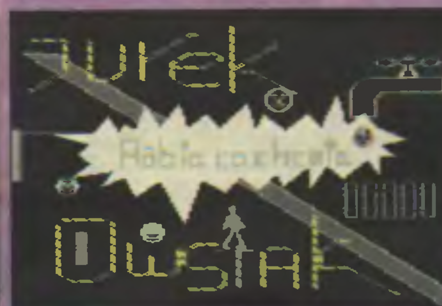
Tym razem nadarzyła się okazja (dwie strony miejsca - chwała powstaniu! Naczelnemu spocznij!) aby jeszcze raz przeszukać wszystkie archiwa galeri i wybrać nieco więcej obrazków niż zwykle. Jeszcze raz daliśmy szansę wszystkim kto-















3



4

rych całkiem niezłe prace musieliśmy wcześniej odrzucić (z braku miejsca oczywiście) - pod uwagę braliśmy wszystkie prace nadesłane od początku istnienia galerii.
Ocenę prac pozostawiliśmy w rękach najznakomitszych znakomitości zespołu czyli Padnij Naczelnego, Powstań Brata Marcina, o. m. c. doc. dr Dziennika i samego Kopalnego. To co jurorom najbardziej wpadło w oko (bo większe prace było potem ciężko wyjąć) możecie zobaczyć na stronie obok.

Autorami zamieszczonych prac są:
Amiga:
Andrzej Puchta
Andrzej Bogacki
Tomasz Bagiński
Jakub Tosik
Atari XL/XE:
Michał Garbaciak
Commodore:
Ścibor Teleszyński
Leszek Wątroba
Michał Dąbrowski
PC:
Michał Maćko
Andrzej Pyrchla

W tym miejscu chcielibyśmy podziękować za nadsyłane prace i poprosić o więcej. Fajnie że w swych listach przesyłacie nam nie tylko rysunki ale także animacje i próby wszystkich pierwszych demek. Szczególnie podobała nam się seria animacji z czarownicami nadesłana przez Tomasza Bagińskiego, ale żałujemy że nie da się tego pokazać w piśmie. No to do następnego razu...
przewodniczący jury: Oportunist Podlizukiewicz

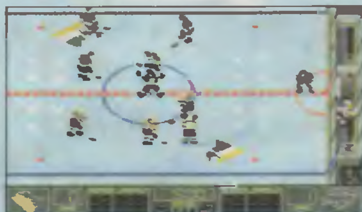
TOP SECRET (ściśle jawne - przed przeczytaniem spalić, po użyciu wstrząsnąć)

Stan galerii Top Secretu
na dzień 26.09.1993:
Amiga - autorów: **16 prac:** 106
Atari ST - autorów: **3 prac:** 23
Atari XL/XE - autorów: 3 prac: 13
Commodore64 - autorów: 12 prac: 67
IBM PC - autorów: **4 prac:** 20
ogółem - autorów: **38** prac: 229
Dane zebrał i zatwierdził starszy rachmistrz w randze generała w stanie spoczynku

Albert Ajnsztajn

CO NOWEGO

NHL HOCKEY



Nie pierwsza symulacja hokeja, za to bardzo dobra. Trzy rodzaje rozgrywek (liga, mecz pokazowy i finały) dostarczają sporo emocji. Rozbudowana statystyka, realizm przepisów i świetne efekty dźwiękowe zwiększają atrakcyjność gry. Tym bardziej, że możemy porównać swe wyniki z rzeczywistymi, osiągniętymi przez zespoły w sezonie 92/93.

Sir Haszak

Ocena: *****
Komputer: PC (4 MB)

SUPER FIGHTER



Stare postacie przeszły już na emeryturę i w ich miejsce pojawiły się nowe twarze, nowe tła, oraz nowe ciosy. Ogólnie gra taka sama jak STREET FIGHTER II, ale jest to coś nowego co przyciąga uwagę gracza mordercy na trochę (jakąś godzinę). Szkoda jedynie, że gra nie jest dostępna na Amidze. ***EMILUS***

Pierwsze wrażenie: **
Komputery: PC

PRIVATEER



Firma Origin odgrzebała kawałki kodu z Wing Commandera, skombinowała je z kodem Strike Commandera, dorzuciła garść pomysłów z Elite... i urodził się Privateer. Ogólnie rzecz biorąc latamy w kosmosie, handlujemy, walczymy z rabusiami itd.

Ocena: ***** Komputery: PC

Alex&Gawron

SECOND SAMURAI



Dwanaście miliardy razy lepsza od poprzedniej części, tyleż samo razy szybsza, lepsza grafika, muzyka, więcej poziomów, potworów, możliwość grania we dwóch i startowania od dowolnego poziomu (kody), a tak poza tym, to niczym szczególnym nie różni się od samuraja numer jeden. VIVID IMAGE planuje wydanie tej wspaniałej gry na gwiazdkę 1993 roku.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: *****
Komputery: Amiga

SILVERBALL



Niby spacja i dwa shifty, a tłuc w to można godzinami. Pinballomania opanowała pecety. Kolejny produkt tego rodzaju nie ustępuje największym swym konkurentom: Pinball Dreams i Tristanowi (bardziej przypomina Pinball Dreams). Cztery stoły do wyboru, dodatkowe opcje, wspaniała grafika i dźwięk.

I to wszystko już od 286 (podobno) z VGA!

Sir Haszak

Ocena: *****
Komputer: PC

SMUŚ

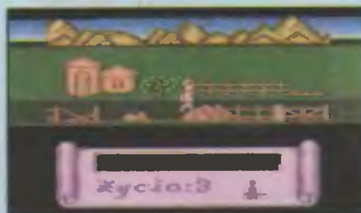


Mały smok imieniem Smuś, wybrał się na pierwszą w swym życiu przechadzkę. Niestety - trafił pomiędzy ludzi, którzy złapali go i dali w podarunku królowi. Pomóż Smusiowi wrócić do mamy. Bombowa grafika i muzyka. Musisz mieć tę grę.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: *****

MAGIC DIMENSION



Trudno napisać jakąkolwiek legendę do tej gry, gdyż wydawca zapomniał przysłać instrukcję. Wiadomo jedynie, że chodzisz po jakiejś krainie pełnej zamków, domów i świątyń. Całkiem klawa grafika i playability. Warto ją kupić.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: ****

Z nad wyraz wiarygodnych źródeł wiadomo nam, Że IPS Computer Group ma następujące zamiary wydawnicze: Syndicate (coś jak Laser Squad, tylko lepiej), Privater (nowe wcielenie X-Winga), Sea Wolf (II część 688), Gabriel Knight (thriller), Kasparov's Gambits (szachy z komentarzami mistrza świata), Legacy (RPG), ATAC (symulator lotu), F15 III, F117 na Amigę, Dog Fight (symulacja lotnicza), Pirates Gold (przygodówka), Subwar 2005, Goal (też na peceta), Reach for the Skies, Lands of Lore i Space Hulk. Ponadto w serii Kolekcja Klasyki Komputerowej (w praktyce oznacza to niższą cenę) będzie można nabyć (drogą kupna, rzecz jasna) m. in. Chuck Yeager Air Combat, Heroes of 357, Mario Andretti Racing Challenge, 688 Atac Submarine, Indianopolis 500, Dune, Jimmy White Snooker, Shuttle, Lemingi w różnych odmianach i Spear of Destiny. Szczęśliwi posiadacze CD-ROM'ów znajdą dla siebie odpowiednią dla nich wersję Strike Commandera, Dune'y i 2nd Guest.

Sir Haszak

PIŁKI

EURO SOCCER

1. Wybór opcji jest niewielki. Można grac tylko w pucharach i to zachodnioeuropejskich, przy czym automatycznie awansujemy do 1/8 finału. Z początku wybieramy bowiem jedną z czołowych ligowych drużyn Niemiec, Włoch, Szwecji, Francji, Anglii, Szkocji, Hiszpanii lub Holandii. Jeśli nie chcemy walczyć o trofea pozostaje nam mecz towarzyski, ale komputer umywa ręce - można grać tylko z kolegą.

Po drodze na boisko wybieramy czy ma byc ono suche, czy wręcz przeciwnie, ustawienie drużyny naszej i przeciwnika oraz długość meczu (połowa trwac może 2, 4, 6 lub 8 minut). Elementem rozrywkowym jest możność wysłuchania przed rozpoczęciem spotkania hymnu krajów, z których pochodzą drużyny.

2. Program ten jako pierwszy wprowadził element gry zwany "wślizgiem w miejscu". Jesli wślizgniesz się (jedyny sposób odebrania przeciwnikowi piłki, przyklejonej Superglue do nogi), nie licz, że pokonasz na siedzeniu jakikolwiek odcinek boiska - na tym polega nowatorskość tego manewru. Ponieważ gracze obu drużyn biegają z tą samą prędkoscią, wślizg taki jest możliwy tylko z przodu lub z boku (refleks!).

Sędzia stara się nie przeszkadzać w grze; bramkarz radzi sobie sam i to tak, że z każdej podwórkowej drużyny zostałby wywalony na zbitą twarz po pierwszej interwencji (wyjęcie piłki z siatki).

Bramkę najprościej strzelić idąc na wprost na bramkę w okolicach jednego ze słupków i strzelając w połowie pola karnego. Jeśli strzelisz tyle bramek, ile komputer czekają cię 3 kolejki rzutów karnych, potem do pierwszego strzelonego.

3. Da się wytrzymać (jeśli się nie gra na PC na EGA).

4. Bardzo oszczędna - da się słuchac.

5. Mało opcji i gra trochę niedorobiona, ale ostatecznie można pograć. Istnieje na PC i Amigę.

Ocena: 2:2

Sir Haszak

GARY LINEKER'S HOT SHOTS

1. W Hot Shots możemy pograc tylko w lidze, ale bardzo specyficznej. Wybieramy jedną z 16 narodowych drużyn (wśród nich znajdziemy Polskę, tyle że nie w narodowych barwach) i lądujemy w IV lidze. Każda z 4 lig składa się z 4 drużyn, każda drużyna gra mecze każda z każdą. Punktacja w stylu angielskim - 3 pkt za zwycięstwo, 1 pkt za remis. Do ligi wyższej awansuje tylko zwycięzca grupy, ostatnia drużyna spada do ligi niżej (chyba, że ma szczęście byc w lidze ostatniej). W grze chodzi o dociągnięcie do I miejsca w I lidze.

Poza drużyną możemy dobrac czas całego meczu (10, 30, 60, 90 min, ale nie jest to czas rzeczywisty), sposób kontroli, liczbę graczy (1 lub 2). Podczas meczu prócz wyniku i czasu, który upłynął, widzimy także siłę drużyn, która zmienia się w zależności od zmęczenia. Dostępna jest także instrukcja.

2. Panujemy tylko nad zawodnikiem najbliższym piłki. Piłka klei się do nogi, ale nie całkowicie - przy gwałtownych zwrotach łatwo ją stracic. Prowadzić ją najlepiej biegnąc



PIŁKI



CUP TABLE
QUARTER FINALS
DARNELL CITY 3 1 SOCCERAMA
BOMBAY MIX 2 0 OCEAN BLUES
KEVS COSMOS 7 0 RITMAN UTD
LEGS ELEVEN 0 3 STEVENS FC
SEMI FINALS
KEVS COSMOS 2 3 DARNELL CITY
BOMBAY MIX 1 2 STEVENS FC
CUP FINAL
DARNELL CITY 0 0 STEVENS FC
PRESS ANY KEY TO QUIT MENU







na przemian w lewo - skos i w prawo - skos. Bramkę strzelamy idąc na wprost słupka wrażej bramki i na wysokości linii bramkowej strzelając w długi róg. Bramkarz ustawia się zawsze naprzeciw zawodnika prowadzącego piłkę, więc nie ma szans. Im wyższa liga tym drybluje i strzela się trudniej, ale takie jest życie.

Bramkarz jest panstwem w państwie - do niego się nie wtrącasz. Sędzia wykonuje swe obowiązki prawidłowo - odgwizduje wszystkie faule.

3. Całkiem przyzwoita. Mozna rozróżnić zawodników.

4. Na początku całkiem dobra. Poźniej słychac tylko jak ktos kogoś kopnął.

5. Według mnie jedna z lepszych piłek. Nie ma zbyt wielu opcji, ale takie rozgrywki, jak Hot Shots, bardzo wciągają. W ostatniej lidze jest już naprawdę bezpardonowa walka.

Ocena: 3:2

Komputer: Spectrum

Sir Haszak

MATCH DAY 2

1. Możliwości konfiguracyjne są wielkie, albo jeszcze większe (przerastają niejeden program PC-towaty). Począwszy od gry na 1 lub 2 walczących, przez wybór rozgrywek ligowych lub pucharowych aż po zmiany szczegółów takich jak: poziom dźwięku, długość połowy meczu (5, 10, 15), sposób uderzenia piłki (4 rodzaje: najtrudniej grać przy wszystkich włączonych), wyłączenie meczów rozgrywanych przez dwie drużyny sterowane przez komputer, poziom gry komputera. Oczywiście można zmienić nazwę drużyny, określić taktykę zespołu (ofensywną lub defensywną) i kolor zawodników i tła (regulacja dość ograniczona). Punkty za wygraną - 3, remis - 1. O stosunek bramek nie należy się martwić - w tabeli ligi nie są uwzględniane (wygrasz 1:0, przegrasz 0:9 i w tabeli i tak jesteś wyżej niż mógłbyś przypuszczać).

2. Boisko widać z boku. Sędziego nie ma, bo jest zbędny. Piłka do nogi się nie klei, a drużyna przeciwna nawet na najniższym poziomie bez trudu ci ją odbiera, nawet jeśli przez przypadek do niej doszedłeś. Bramkarzem sterujesz jeśli zostanie zaznaczony (padasz nim w prawo lub lewo; chwycić piłki nie możesz). Wszystkie reguły gry są honorowane, wyłączając spalone.

Bramkę najłatwiej zdobyć z rzutu rożnego. Silne dośrodkowanie i w zależności od lotu piłki dopchnąć ją głową lub klatą.

3. Grafika całkiem przyzwoita, gdyby nie mały kontrast między koszulkami grających drużyn przy wszystkich typach tła i koszulek.

4. Muzyka do przeżycia.

5. Jest to niewątpliwie jedna z najlepszych i najbardziej rozbudowanych piłek. Mimo pewnych niedoróbek z pewnością warto w nią zaciąć.

Ocena: 5:2

Komputer: ZX Spectrum

Sir Haszak



MANCHESTER UNITED EUROPE

1. Mamy możliwość wzięcia udziału w: pucharze UEFA (UEFA CUP), pucharze zdobywców pucharów (CUP WINNER'S CUP), pucharze europy (EUROPEAN CUP), super pucharze europy (EUROPEAN SUPER CUP), oraz zagrać mecz towarzyski (FRIENDLY MATCH). Istnieje możliwość ustawienia czasu gry (90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10 i 4 minuty czasu rzeczywistego). Możemy wybrać sposób sterowania piłkarzami i bramkarzem (gracz lub komputer), ustawienie taktyczne drużyny oraz obejrzeć statystyki poszczególnych graczy. Poza tymi funkcjami możemy jeszcze nagrać stan gry na dysk w celu późniejszego odtworzenia.

2. Boisko widzimy z boku pod kątem, czyli zawodnicy biegają z lewej strony boiska na prawą. Piłka klei się do nogi, aczkolwiek gubimy ją w momencie gdy chcemy zrobić obrót o 180 stopni. Sędziowie biegają po boisku nie przeszkadzając w grze. Gdy nadchodzi odpowiednia chwila podnoszą chorągiewki i odgwizdują faul, róg, czy też aut.

Najprostszym sposobem strzelenia bramki jest wbiegnięcie z piłką na wprost bramki trochę z boku środkowego pasa (murawa ma pasy jasne i ciemne) i odpalenie piłki tuż sprzed linii pola karnego. Bramkarz nie ma szans.

3. Grafika niezła, tak na 80%.

4. Muzyka dobra na 70%.

5. Program ogólnie jest dobry. Z ciekawych elementów technicznych można wyróżnić wybór jednego z pięciu języków (angielski, niemiecki, francuski, hiszpański, oraz włoski) używany w grze, oraz automatyczne rozpoznawanie konfiguracji komputera.

Ocena: 3:1

Komputer: Amiga, PC

Emilus





MICROPROSE SOCCER (1988)

1. W tej grze możemy wpisać 16 nazw zespołów i co za tym idzie w grze może brać aż 16 osób. Mamy możliwość zagrać w meczu sparingowym (tylko z kolegą), lidze (biorą w niej udział wszystkie wpisane drużyny), Microprose Challenge - gramy ze wszystkimi drużynami komputera po kolei (pod warunkiem że wygrywamy), od najsłabszej do najlepszej. Możemy też wziąć udział w pucharze świata, który jest rozgrywany w systemie mundialowym. W tej opcji za wybrane kraje podstawiamy graczy, za resztę będzie grał komputer; dalej następuje losowanie i co mecz wyświetlane są aktualne tabele. Poza tym w grze jest także możliwość ustawienia pewnych parametrów, tak więc możemy ustawić sposób wybierania piłkarza: automatyczny lub ręczny, pogodę (losowa lub zawsze świeci słońce), siłę podkręcenia piłki, długość meczu, włączyć i wyłączyć replay'e, ustawić tryb kolorowy lub czarno - biały (bardzo wygodne w przypadku posiadania monochromatycznego monitora), włączyć/wyłączyć muzykę podczas meczu.

2. W Microprose Soccer piłka klei się do nogi, możliwe jest strzelanie prosto, piłek podkręconych i z przerzutki. Sędziowanie ogranicza się jedynie do gwizdania autów, bramek i końca meczu.

3. Grafika (w wersji na C-64) wykorzystuje w pełni możliwości sprzętu. Boisko jest widziane z góry a postacie są dosyć duże i czytelne. Dodatkowym bajerem jest przewijanie (jak w magnetowidzie) przed replayem.

4. Muzyka którą słyszymy w czasie przechodzenia przez kolejne menu jest bardzo przyjemna, jednak muzyczka w samej grze nie jest rewelacyjne i jeżeli nie chce się dostać wścieklizny to proponuję ją wyłączyć zdając się tylko na efekty.

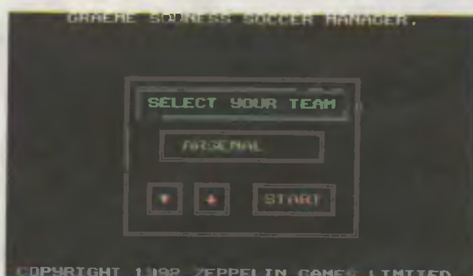
5. Klejenie się piłki do nogi i uproszczone sędziowanie odejmują nieco realizmu, za to sprawiają że gra się wspaniale. Microprose Soccer jest niewątpliwie najlepszą piłką na C-64 (od lat w pierwszej dziesiątce czytelników), wersje na inne komputery (Spectrum, Amiga) nie są już tak dobre, ale na pewno warte by w nie zagrać.

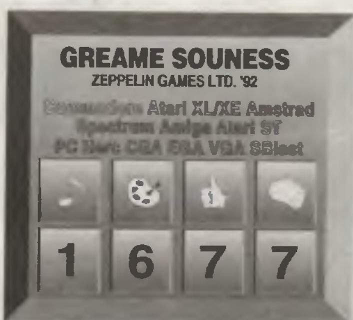
Ocena: 6:1

Komputer: C-64, ZX Spectrum, Amiga

BADJOY

GRAEME SOUNESS SO





Od dłuższego czasu w naszym piśmie nie było opisu do gry na Commodora zaliczającej się do gatunku Football Management. Postanowiłem naprawić ten błąd. Grą, którą wezmę na tapetę, będzie Greame Souness Soccer Manager. Uruchamiając ją wcielasz się w menadżera drużyny piłkarskiej należącej do ligi angielskiej. Twoim zadaniem jest takie sterowanie drużyną, aby zdobyła pierwsze miejsce w lidze i wygrała puchar.

Po wybraniu drużyny i otrzymaniu 32100 funtów pojawia się główne menu w którym znajdują się następujące ikony:

● wyglądająca jak wyjście na stadion - służy do rozpoczęcia meczu. Zanim to się jednak stanie możesz się dowiedzieć w jakim stanie znajduje się obrona (defence), pomoc (midfield) i atak (attack) przeciwnika, oraz w jakim stanie znajduje się boisko, na którym przyjdzie wam grać. Możesz także wybrać, czy chcesz oglądać akcje podbramkowe (Highlights on/off). Gdy zrezygnujesz z ich oglądania, to przez cały mecz będziesz musiał oglądać tablicę wyników.

● wyglądająca jak funt - za jej pomocą możesz kupować (buy) lub sprzedawać (sell) zawodników. W przypadku kupna zawodników pojawiają się następujące dane:

● Name - pierwsza litera imienia i nazwisko gracza którego możesz kupić

● Age - jego wiek

● Pos - pozycja jaką zajmuje na boisku. Wyróżnione są następujące pozycje: bramkarz (GK), lewa (LB), prawa (RB) i centralna (CD) obrona, lewa (LM), prawa (RM) i środkowa (CM) pomoc, lewe skrzydło (LW), prawe skrzydło (RW) i środkowy strzelec (CF).

● Div - numer ligi w której poprzednio grał

● Value - wartość, czyli cena jaką trzeba za niego zapłacić.

Gdy sprzedajesz swojego gracza znika parametr Div, a na dole znajdują się strzałki do przełączania grupy w drużynie w której znajduje się zawodnik. Gdy ktoś będzie chciał kupić któregoś z zawodników wystawionych przez ciebie na sprzedaż, obok ikony funta pojawi się ikona "SOLD". Po jej wybraniu poznasz nazwisko zawodnika do sprzedania (Player Name), nazwa drużyny, która chce go kupić - (team name), proponowana cena kupna (their ffer) i twoja cena sprzedaży (Your price). Będziesz mógł wtedy zrobić trzy rzeczy: zgodzić się na tę cenę i sprzedać zawodnika (accept), spróbować podbić cenę (reject), co może skończyć się tym że kupujący zrezygnuje, lub zachować zawodnika dla siebie (haggle).

● ikona z narysowaną kasetą - dzięki niej możesz nagrać lub wgrać sytuację z kasety. Niestety, gra nie współpracuje z dyskiem.

● otworzony zeszyt - gdy klikniesz na nim, Twoim oczom ukarze się straszny (albo i nie) widok - twoja książka przychodów (credit) i rozchodów (debit), podzielona na siedem rubryk:

● Balance C/F - ilość pieniędzy, jakie pozostały z poprzedniego miesiąca

● Gate money - pieniądze jakie zarobiłeś na biletach na twoje mecze. Pamiętaj, że tylko co drugi mecz rozgrywa się na twoim boisku.

● Wages - płace twoich zawodników.

● Expenditure - różne wydatki, np. na kupno nowych zawodników.

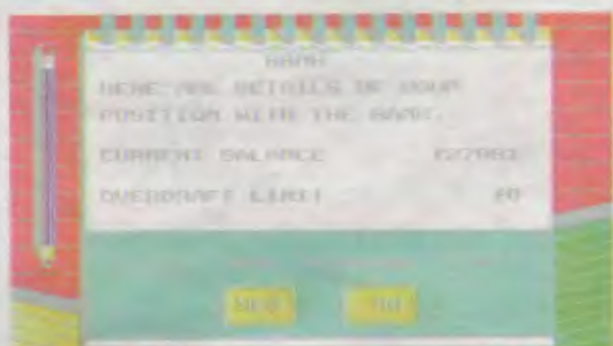
● Player Sale - przychód ze sprzedaży zawodników.

● Interest - procent, od sum dodatnich, jak i od kredytu. Niestety, ten drugi jest dużo większy.

● Balance - ostateczne wyliczenie stanu twojego konta.



CCER MANAGER



CHOOSE TEAM:- FIRST 11

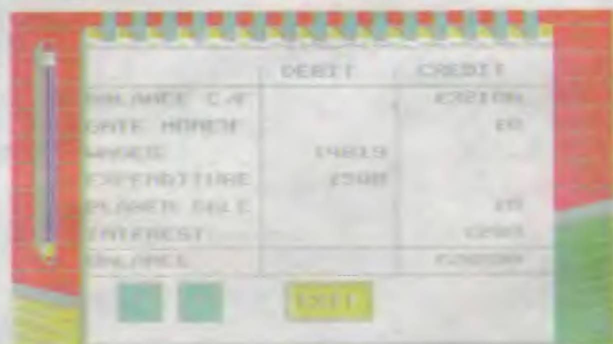
F S	NAME	AGE	POS	CG	SG
C	MARSHALL	19	GK	0	0
T	COURT	21	LB	30	0
R	TYES	18	CD	15	0
T	CHISHOLM	21	RB	10	0
C	TALIFORD	24	LM	22	0
H	WESTOE	19	CM	20	0
B	WAUGH	22	RM	38	0
F	GILLET	19	LW	75	0
G	BURGESS	18	LW	60	0
B	GGSFORTH	17	CF	78	0
G	MILNER	20	CF	78	0
T	GORMAN	26	CF	95	0
M	CARSE	21	RW	79	0

11 PLAYERS SELECTED

EXIT

ABILITY

FITNESS



CHOOSE TEAM:- DEFENCE

F S	NAME	AGE	POS	CG	SG
N	CROCKER	18	GK	0	0
C	MARSHALL	19	GK	0	0
T	COURT	21	LB	30	0
C	NISBET	18	LB	25	0
R	TYES	18	CD	15	0
T	CHISHOLM	21	RB	10	0
C	ROWE	22	RB	20	0

11 PLAYERS SELECTED

EXIT

ABILITY

FITNESS

Pod książką znajdują się strzałki służące do przełączenia na druga dostępną opcję. Jest nią informacja na temat płac poszczególnych zawodników. Teraz będziesz wiedział, który zawodnik bierze najwięcej pieniędzy, i jeśli nie jest to proporcjonalne do jego możliwości masz powód żeby się go pozbyć.

● ikona ze sprzętem medycznym i czerwonym krzyżem - w czasie meczu niektórzy twoi zawodnicy mogą zostać kontuzjowani. Wtedy za pomocą tej ikony możesz się dowiedzieć o typie kontuzji (injury), pozycji którą zajmowali w drużynie (pos), ich wieku (age) oraz przez ile tygodni nie będą w stanie grać (weeks).

● strzałka skierowana w dwóch zawodników - służy do wybrania składu twojej drużyny. Możesz w niej ustawić zawodnika w grze przez postawienie znaczka pod literką F lub przeznaczyć do rezerwy przez postawienie znaczka pod literką S. Obok danych typu wiek i miejsce w drużynie możesz tu znaleźć pod literkami SG liczbę goli strzelonych przez zawodnika (paramet ten pomaga lepiej skompletować drużynę). Najpierw obrona, następnie za pomocą strzałek możesz obejrzeć pomoc lub atak oraz zobaczyć całą pierwszą jedenastkę. Na dole znajduje się liczba zawodników aktualnie wybranych do gry (players selected).

● bankier - ikona ta służy do wejścia do banku. Możesz tam oprócz sprawdzenia stanu konta (current balance) zmienić granicę maksymalnej pożyczki (change your overdraft limit). Jeśli jednak przeholujesz bank w ogóle nie udzieli ci kredytu.

● drukarka - służy do zasięgania informacji na temat najbliższych meczy w których będziesz brał udział (fixtures). Możesz się tu również dowiedzieć, jaki jest skład ligi (league). Podane tu będą punkty zdobyte przez każdą drużynę, oraz jej miejsce w lidze. Z lewej podane jest miejsce w lidze (pos), nazwa zespołu (team), liczba wygranych, przegranych meczy itp.

W czasie gdy w którymś z menu będziesz strzałką wskazywał zawodnika, w małym oknie na dole pojawią się dwa paski. Górny (ability) oznacza zdolności danego gracza, jego celność itp. Drugi parametr (fitness), oznacza jego aktualną formę.

Twoim głównym celem w grze powinno być zdobywanie nowych, lepszych zawodników. Starych zawodników powinieneś się pozbywać, gdyż niezależnie od tego czy grają czy nie i tak musisz im płacić. Pamiętaj o pośpiechu, gdyż po kilku zwykłych meczach ligowych zaczną się pucharowe, w których będziesz miał do czynienia z trudniejszymi przeciwnikami.

Podsumowując: gra powinna się spodobać. Grafika poza ładnym menu, w którym nawet ikony są animowane, jest bardzo prosta. G. S. S. M. jest pod pewnymi względami niedoskonała, nie ma możliwości zapisu stanu gry na dysk (tylko magnetofon), obie drużyny strzelają zawsze do tej samej bramki i kto jest kto można poznać tylko po koszulkach. Myślę jednak że pomimo tych wad nie zrazicie się do nie.

Ferion

Oto gra która z jednej strony jest dobrą strategią, natomiast z drugiej doskonałą strzelanką. Jak w każdej grze w coś się wcielamy. Tym razem w postać głównego dowódcy powietrznych sił zbrojnych jednej ze stron I Wojny Światowej (nazywanej także Wielką Wojną). Nie będę się rozwodził nad historycznymi aspektami gry, gdyż wszystkie potrzebne informacje można znaleźć w instrukcji (lub w książce historycznej). Postaram się przebrnąć przez sprawy techniczne i jak najszybciej przejść do opisu strategii.

OPCJE

1. **GO TO WAR** - rozpoczęcie prawdziwej (to nieprawda) wojny.

2. **CONTINUE SAVED GAME** - wczytanie z dysku wcześniej nagranej gry, czyli zwykły sejw.

3. **TRAINING** - czyli ćwiczenia udoskonalające twoje zdolności.

a. **DOGFIGHT TRAINING** - ćwiczenia tzw. fighter'ów, czyli strzelanie z karabinu na niby.

- **NO ENEMY PLANES** - zwykły lot bez przeciwników. Ot, można sobie postrzelać w powietrze.

- **ONE ENEMY PLANE** - walka z jednym przeciwnikiem na raz. Po zabiciu jednego przylatuje następny (natrętne muchy).

- **THREE ENEMY PLANES** - zabawa w strzelanie, ale tym razem z trzema przeciwnikami na raz. Tak jak wyżej po odstrzeleniu jednego nadlatuje następny (zawsze jest ich trzech, palanty).

- **ONE ON ONE DUEL** - pojedynek z jednym z asów lotnictwa. Można nawet wyzwać samego Rittmeistera Manfreda von Richthofena, znanego w niektórych kręgach jako RED BARON.

- **BOMBER GUNNER** - obrona bombowca przed atakiem myśliwców. Ciężkie, ale można kilku przekonać, że latanie to nie dla nich.

b. **BOMBING TRAINING** - ćwiczenia bombowe, na sztuczne cele. Jeden z trudniejszych elementów gry. Gdy go opanujesz to już sukces masz w kieszeni.

c. **SEE STATS** - wyniki ćwiczeń DOGFIGHT'u.

d. **SEE SCORES** - wyniki ćwiczeń bombowych, oraz pojedynków ONE ON ONE DUEL.

e. **NEW NAME** - czyli rozpoczęcie nowego życia z nowym nazwiskiem.

4. **GAME OPTIONS** - opcje techniczne, ale pożyteczne.

a. **SOUND** - panie Janeczku mam grać?

b. **MAKE SOUND WHEN MAP SCROLLS** - czy grać jak przesuwa się mapa (dziwne...).

c. **DON'T USE JOYSTICK** - czy używasz joy'a czy nie.

d. **SHOW THE INTRODUCTION SCREENS** - czy pokazywać mniej domyślnym o co chodzi.

e. **FIGHT DELAY IS...** - ustawienie czasu oczekiwania na włączenie się do walki. Dla wyjaśnienia w czym rzecz podam przykład. Dajmy na to doszło do spotkania dwóch grup samolotów (dodam że wrogo do siebie nastawionych), komputer daje ci pewien czas (tyle co ustawisz), abyś zdecydował czy bierzesz udział w walce, czy też walkę ma rozstrzygnąć komputer.

CAMPAIGNS ARE IN - podanie miejsca na dysku gdzie są pliki z kampaniami.

5. **CAMPAIGN EDITOR** - potężny warsztat pozwalający przeciętnemu człowiekowi na stworzenie nowej kampanii, lub zmianę starej.

6. **GAME CREDITS** - za udział wzięli...

7. **EXIT** - tajemnicze opuszczenie gry.

To już wszystkie opcje menu głównego.

ROZPOCZĘCIE WOJNY

Po wyborze opcji GO TO WAR musimy wybrać jeden z wielu scenariuszy. Część z nich jest oparta na faktach historycz-



The Ancient Art of War in the Skies

nych, natomiast pozostałe są fikcją i to niekoniecznie literacką. Gdy podejmiesz już tę trudną decyzję, oczom twym ukaże się menu kampanii. Jak każde menu tak i to wyposażone jest w kilka opcji: **BEGIN THE CAMPAIGN** (rozpoczęcie kampanii), **READ THE STORY** (poczytaj mi mamo), oraz **LOOK AT RULES** (czyli jakie są rulesy wojny), oraz nazwiska wodza naziemnych i powietrznych sił wojskowych. No, to teraz krótko o rulesach. Idąc od góry na dół: **YOU PLAY THE GREEN/RED SIDE** (po której jesteś stronie), **ENEMY IS SEEN ALWAYS/WHEN FAR/WHEN CLOSE** (kiedy widzisz wrogów, czy zawsze/jak są daleko/jak są blisko), **AIRCRAFT REPAIR RATE IS FAST/MEDIUM/SLOW** (naprawy samolotów trwają krótko/średnio/długo), **TARGET REPAIR RATE IS FAST/MEDIUM/SLOW** (czas trwania napraw obiektów krótko/średnio/długo), **MOUNTAINS ARE LOW/HIGH** (jak wysokie są góry 6000/12000 ft), **YOUR AIRCRAFT RANGE IS LONG/MEDIUM/SHORT** (jaki jest zasięg twoich latawców daleki/średni/krótki), **YOUR FACTORIES BUILD FIGHTERS OFTEN/SELDOM/NEVER** (twoje fabryki budują myśliwce często/czasami/nigdy), **YOUR FACTORIES BUILD BOMBERS OFTEN/SELDOM/NEVER** (jak często twoje fabryki budują bombowce), **ENEM AIRCRAFT RANGE IS LONG/MEDIUM/SHORT** (zasięg samolotów wroga), **ENEMY FACTORIES BUILD FIGHTERS OFTEN/SELDOM/NEVER** (z jaką częstotliwością fabryki wroga budują myśliwce), **ENEMY FACTORIES BUILD BOMBERS OFTEN/SELDOM/NEVER** (to samo co wyżej tylko chodzi o bombowce). Rach, ciach i już rozpoczynamy prawdziwą walkę.

KAMPANIA A WALKA

Aby rozpocząć kampanię musisz wybrać opcję **BEGIN THE CAMPAIGN**. Teraz krótka melodyjka z zabawnym komentarzem i już widzisz mapę terenu na którym będziesz musiał rozgrywać boje o honor swojego kraju. Po lewej stronie mapy widzimy zdjęcie komunijne wodza wrogich sił naziemnych, natomiast po prawej zdjęcie z tego samego okresu ale wodza wrogich sił powietrznych. Najważniejszą wszak rzeczą jest dokładne (oj nie aż tak), zapoznanie się z mapą.

Gdy już to uczynisz czas założyć czapkę pilotkę i do boju.

STRATEGIA WALKI
(RADY NA UKŁADY)

1. Zapoznaj się z historią i zadaniem jakie masz wykonać. Nie zawsze trzeba przeciwnika zniszczyć do ostatniej jednostki, czasami wystarczy powstrzymać jego atak.

2. Dokładnie obejrzyj mapę. Zobacz jak wygląda linia frontu, gdzie prawdopodobnie front ruszy do przodu, a gdzie będzie potrzebna twoja pomoc. Pamiętaj, że masz za zadanie wspomagać działania sił naziemnych, poprzez ataki lotnicze.

3. Zapoznaj się z taktyką stosowaną przez dowódców wroga zarówno w powietrzu jak i na ziemi, to ułatwi dobranie odpowiedniej strategii.

4. Nie wysyłaj od razu wszystkich samolotów do ataku. Poczekaj trochę obserwując co się dzieje z frontem. Przede wszystkim wysyłaj bombowce tam, gdzie front przesuwa się na twoją niekorzyść. Tam gdzie front przesuwa się na korzyść, jeżeli nie ma pilniejszych spraw wyślij bombowce w celu zniszczenia obiektów strategicznych wroga.

5. Jeżeli to możliwe to zawsze do wysyłanych bombowców dawaj obstawę myśliwców. Nim wyślesz myśliwce do zniszczenia wrogich samolotów, zobacz najpierw z ilu składa się eskadra wroga (nie radzę jednym myśliwcem atakować trzech przeciwnika).

6. Pamiętaj że możesz wygrać na kilka sposobów.

- Twoje wojska zajmą stolicę wroga. ▶











SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Jakoś tak dziwnie bywa, że autorzy symulatorów dają nam zmieniać historię w jednym tylko kierunku: ponieważ wszystkie prawie symulatory dotyczące II Wojny światowej umożliwiają nam lot tylko samolotami aliantów, to jeśli się postaramy, możemy jedynie powtórzyć sukces alianckiego lotnictwa...

Na szczęście istnieją wyjątki od tej reguły, a jedną z nich stanowi podstarzała już troszkę, lecz wciąż jara gierka "Secret Weapons of the Luftwaffe". Daje nam ona możliwość pokierowania prawie wszystkimi ówczesnymi myśliwcami Luftwaffe (wraz z odrzutowymi Me262, Me163, z ważniejszych brakuje chyba tylko Me110 i myśliwskiej wersji Ju88), a także amerykańskimi maszynami biorącymi udział w walkach w latach 43 - 45, wraz z bombowcem B17...

Pierwszą rzeczą, którą wykonujemy po uruchomieniu tej gry, jest wybór strony po której będziemy walczyć - amerykańskiej, bądź niemieckiej. Potem zaś możemy robić już wiele przeróżnych rzeczy. Jeżeli nie jesteśmy w stanie zmierzyć się od razu z potęgą wrogiego lotnictwa, to skierujemy pierwsze swe kroki do szkółki dla pilotów. Na każdym z dostępnych dla danej strony samolocie możemy przećwiczyć trzy operacje, zwykle będzie to tre-

cd ze str 13

- Wybijesz całe lotnictwo wroga.

- Zniszczysz lub zajmiesz wszystkie lotniska wroga.

- Przy słabszych wodzach jak SPIKE, wystarczy doprowadzić do większej przewagi i już facet wali w portki i wywiesza białą flagę.

OBIEKTY STRATEGICZNE I ICH WPŁYW NA FRONT

Linia frontu ma to do siebie, że się przesuwa w dwa kierunki czyli albo do przodu, albo do tyłu, ewentualnie istnieje jeszcze trzecia możliwość stania w miejscu. Aby zmusić poruszanie się frontu do przodu należy wykonać serię bombardowań, albo bezpośrednio na front (tam gdzie chcemy aby się przesunął), lub na obiekty strategiczne wroga znajdujące się za linią frontu. Oto lista wyżej wspomnianych obiektów.

CAPITAL (stolica) - w zasadzie nie ma wpływu na front, aczkolwiek gdy front będzie blisko stolicy wroga to istnieje duże prawdopodobieństwo zwycięstwa. Czasami warto zrobić nalot bombowy na stolicę, to zmniejsza morale wroga.

AIRFIELD (lotnisko) - tu i tylko tu mogą lądować samoloty. Lotnisko nie ma żadnego bezpośredniego wpływu na front.

CITIES (miasta) - mają spory wpływ na front, jako zaplecze. Są wodzowie którzy po stracie miasta wpadają w panikę i wyjeżdżają na wieś.

SUPPLY DEPOT (punkty zaopatrzenia) - Dzięki nim żołnierze mają co jeść. Jest to kolejny obiekt który ma duży wpływ na front. Np. : Jeżeli niedaleko frontu po stornie wroga znajduje się taki SUPPLY DEPOT to wróg będzie mógł dłużej stawiać w tym miejscu opór, a nawet sam przejść do ataku. Wniosek jest prosty: należy zbombardować wroga DEPOT a zacznie cieniuszyć.

VILLAGE (wioska) - Wioska to takie mniejsze miasto i takiż ma wpływ na front.

FACTORY (fabryka) - Przede wszystkim tutaj budowane są myśliwce i bombowce. Im mniej zniszczona fabryka tym szybciej budowane są jednostki powietrzne. Gdyby wróg miał za dużo samolotów to rozwal mu łaskawie fabryczki i już go masz.

FORT (fort) - nie ma żadnego wpływu, ale front nie przejdzie przez niezniszczony fort wroga. Rozwal fort a droga stanie otworem.

BRIDGE (most) - nie ma bezpośredniego wpływu na front, jednak przyspiesza transpot posiłków. Gdy most znajduje się w pobliżu frontu po naszej stronie to nasze siły szybciej będą posuwać się do przodu. Gdyby takie szczęście przytrafiło się wrogowi to nie omieszkaj wysłać tam swoich bombowców.

Życzę naprawdę doskonałych pojedynków powietrznych a przede wszystkim wielu wygranych. Pamiętaj, że zawsze istnieje szansa na to że zostaniesz głównodowodzącym sił zbrojnych i co wtedy...

EMILUS



ning strzelecki i “rakietowy” oraz jedna prosta misja, aczkolwiek zależy to od samolotu: dla B17 będziemy mieli bombardowanie, a na Me 163 powiedzmy odpalanie rakiet Jaffagdar. Oczywiście, jak to w szkole mamy niewyczerpane zasoby amunicji i paliwa, a i rozbić się nie można.

Po tym krótkim wstępie można już zacząć wykonywać loty bojowe. Mamy do wyboru misje historyczne z kilku różnych okresów II Wojny Światowej. Są one niestety dosyć monotonne (zwykle trzeba albo ochronić grupę bombowców, albo też ją zniszczyć), lecz tutaj nie należy chyba winić autorów gry, a historię. Cóż, nie oznacza to bynajmniej że są łatwe, nawet pomimo lepszych osiągów niektórych niemieckich maszyn...

Gdy znudzą nam się już pojedyncze misje i zechcemy przystąpić do dłuższej walki, mamy do dyspozycji zarówno “robienie” kariery jednego pilota od najniższych stoni podoficerskich: “Tour of duty”, jak też możliwość wzięcia udziału w konkretnej kampanii II Wojny.

Do lepszych stron tej gry należy możliwość tworzenia własnych misji, przy czym ustalamy nie tylko z kim i gdzie będziemy walczyć, lecz również jakie siły stacjonują na lotniskach, kiedy przybędą posiłki, jaki jest ewentualny cel ataku wrogich bombowców itp. W ten oto sposób znawcy historii mogą wziąć udział w praktycznie dowolnej bitwie powietrznej tamtego okresu (oczywiście odbywającej się nad terytorium Anglii, Francji i Niemiec, jako że dostępne są mapy tylko tych krajów).

Walczy się dosyć przyjemnie, animacja jest płynna, zauważalna jedynie, charakterystyczna dla symulatorów LucasArts, powolność reagowania na klawisze dlatego też najlepiej grać myszką lub joystickiem. Symulacja zrealizowana jest dość dobrze, rzeczywiście wyczuwa się różnicę pomiędzy P51 z silnikiem tłokowym, a Me 262 z dwoma silnikami odrzutowymi. Wprowadzono, oprócz symulacji orczyka również możliwość sterowania pedałami (advanced controls). Zatroszczono się również o szczegóły, tak na przykład jeśli nasz samolot zostanie trafiony w przewód paliwowy, to na zegarach pojawiają się krople benzyny zmieszanej z olejem, a przy trafieniu od przodu w osłonie kabiny “wykwitają” gustowne dziurki.

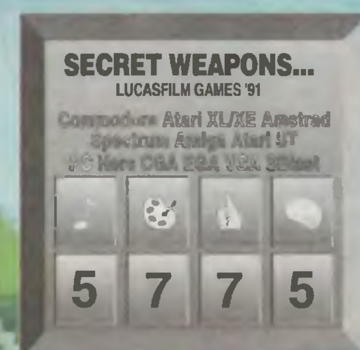
Jeżeli pokusimy się o lot B17 to obsługiwać będziemy nie tylko przyrządy w kabinie pilota, lecz również wszystkie zainstalowane na pokładzie działka, kiedyś trzeba też będzie się przesiąść na stanowisko bombardiera...

Pewne kłopoty graczom już zaznajomionym z innymi symulatorami może sprawić niestandardowe przyporządkowanie klawiszy, tak na przykład podwozie chowa się klawiszem L (zapewne od landing gear), a nie G.

Po wykonaniu misji nie trzeba nawet lądować (co zresztą nie jest specjalnie trudne), lecz wystarczy nacisnąć Q by przywitał nas oficer dyżurny, a po wyrazie jego twarzy poznamy, czy misja była sukcesem.

Tak więc gra ta, mimo swojego wieku (2 lata to w branży rozrywki szmat czasu) dalej może być miłym przerywnikiem pomiędzy Dogfightem, a Harrierem.

Alex & Gawron



LOTUS 3

Gry samochodowe można podzielić na dwa gatunki: symulacyjne i zręcznościowe. Ten pierwszy reprezentują tytuły takie, jak kolejne "Test Drive'y", "Stunts" czy znakomity "Car & Driver". Ich autorom chodzi o to samo, o co ich kolegom zajmującym się symulatorami lotu: maksymalny realizm. Zadanie to realizują oni całkiem nieźle, jednak ponieważ jazda samochodem łatwa nie jest (pozdrowienia dla kolegi z konkurencji który rozbił malucha) to i w. w. gry do łatwych nie należą. Dlatego też równolegle zawsze istniał drugi z wymienionych gatunków, z samego założenia mało realistyczny, łatwiejszy w obsłudze i, co za tym idzie, bardzo popularny. Ogólnie biorąc, jego historię tworzą dwie konkurujące serie: "Crazy Cars" i "Lotus". Tym razem zajmiemy się kolejną, już trzecią częścią serii "Lotus", która po blisko rocznym oczekiwaniu (od czasu pojawienia się wersji na Amigę) doczekała się swej PC - towej odsłony.

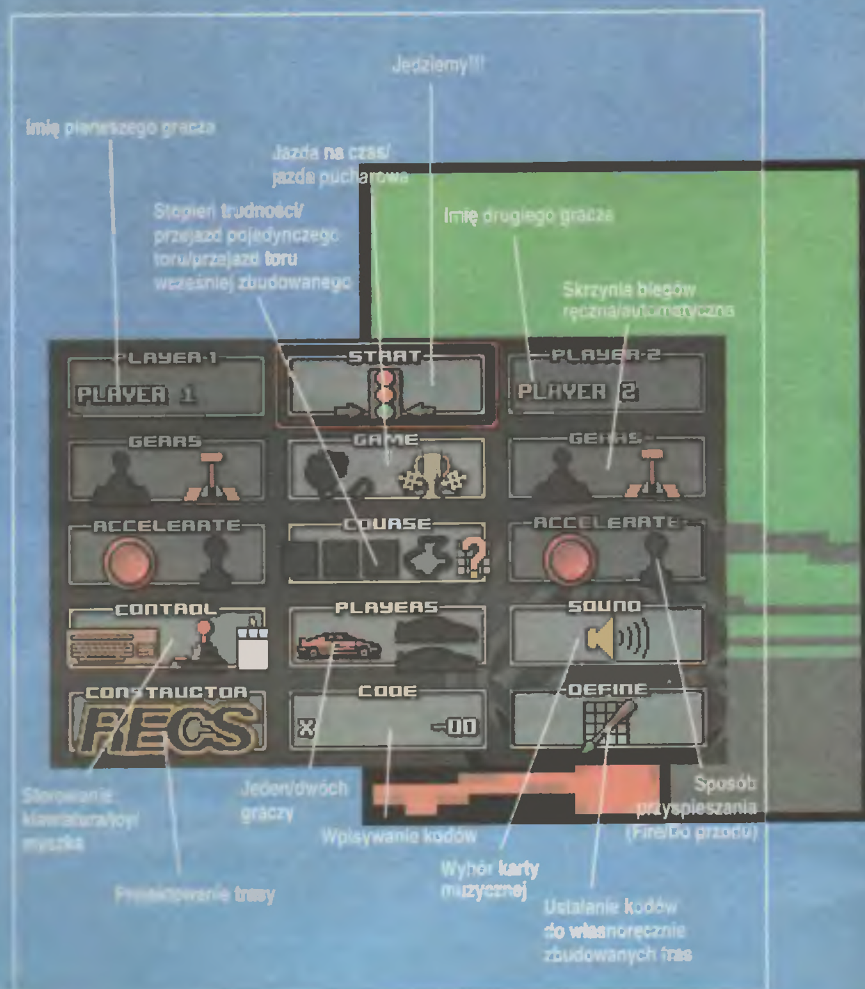
Po obejrzeniu intra - bez zarzutu, ale też żadna rewelacja - dochodzi do gwałtownego zderzenia gracza z menu głównym. Jest to jedyny bardziej skomplikowany element gry, tak więc wyjaśniamy znaczenie poszczególnych ikon na rysunku poglądowym. Warto tu tylko poradzić by z miejsca przedefiniować klawisze sterujące (wstępnie do przyspieszania służy "Enter", hamowania - "Ins" zaś strzałki "góra" i "dół" zmieniają biegi, co nie jest zbyt wygodne). Na początek powinno się też włączyć jazdę na czas - po co od razu pakować się w serię wyścigów? I zaczynamy.

Przed rozpoczęciem jazdy należy dokonać jeszcze dwóch bardzo przyjemnych wyborów: samochodu i stacji radiowej. Samochód - wiadomo, rzecz najważniejsza. Z trzech znakomitych maszyn (z których najtańsza w oryginale kosztuje tyle, że gdyby dziesięć tysięcy małp przez dziesięć tysięcy lat pisało wstępniaki... nie, chyba nam się coś pomyliło) odradzamy M200 - jest stanowczo zbyt powolny. Wybór pomiędzy Espritem a Elanem jest trudny, osobiście preferowaliśmy ten ostatni.

W trakcie jazdy możemy też słuchać radia - jednej z sześciu stacji nadających on stop ostre, dobrze dobrane kawałki. Jeżeli wyłączymy radio, będziemy słuchać tzw. dźwięków naturalnych, takich, jak pisk opon czy ryk silnika. Warto dodać, że na AdLibie i Sound Blasterze muzyka i efekty są po prostu REWELACYJNE!

Wreszcie jedziemy. Wyścig przedstawiony jest w klasycznej dla tego typu gier formule widoku z kamery pościgowej. Obowiązują również klasyczne reguły: samochód jest niezniszczalny (nawet skrzyni biegów przy ich ręcznej zmianie nie da się rozwalić) i nie można stracić nad nim panowania. Jedynym skutkiem kraksa jest strata prędkości. Słowem, [illegible] wszystko. Wszystko, co prowadzi do celu, czyli zwycięstwa. Następuje ono [illegible] po przejechaniu wcześniej określonej liczby okrążeń. W orientacji w tym pomaga wskaźnik w połowie ekranu, po prawej stronie. Pełne prostokąciki oznaczają już przejechane okrążenia (lub punkty kontrolne dla torów otwartych), puste - wręcz przeciwnie. Postępy w ramach tego właśnie przejeżdżanego wyznacza wypełnianie się kolejnego prostokąta.

W trybie jazdy pucharowej w prawym górnym rogu widzimy też wskaźnik





ilosci paliwa. Gdy wyscig ma ponad trzy okrążenia, konieczne jest tankowanie. W tym celu należy się zatrzymac w spacjalnej strafie. Z reguły znajduje się ona za punktem kontrolnym, oznaczona jest tablicami i oddzielona podwójną linią - szczególnie ważne w górach, gdzie nie ma innych oznaczen. Warto dodac, iż ponieważ tankowanie trwa cenne sekundy, to gdy pozostało już niewiele okrążeń nie warto tankowac do pełna.

Jazda nie jest nudna. Oprócz przeciwników przeszkadzają różne dziwnie rzeczy zależne od krajobrazu, takie jak wiatr, kałuże, nadjeżdżające z przeciwka pojazdy, śnieg, pnie drzew, lasery itd. Nie zmienia to faktu, że gra jest prosta i ogólnie bezproblemowa. Wygranie wszystkiego, co można wygrac jest tylko kwestią czasu.

Lotus jest grą rewelacyjną: prostą i wciągającą. O grafice wystarczy tylko napisac, że dorównuje wersji Amigowej co w tym typie gier jest wielką pochwałą. Podobnie rzecz ma się z muzyką. Krótko mówiąc: bomba.

I niech smród palonych opon nie powygryza Wam oczu.

Alex & Gawron



JEST TAKTYCZNIE

A-TRAIN

Jak zapewnił mnie Sir Haszak, formuła "JEST TAKTYCZNIE! " ma na tyle gumowe ramy, że mieści się w niej również strategia ekonomiczno - finansowa. Pora więc zrobić dobry początek; w tym numerze będzie to "A - Train" - próba sił dla przyszłych rekinów biznesu.

Zarobić jak najwięcej - to z grubsza cel gry, ale o tym dalej.

Najpierw kilka słów o obsłudze programu. Jeśli masz mysz, jej lewym przyciskiem otwierasz menu, wybierasz i zatwierdzasz wszelkie operacje; prawy służy do rezygnacji z aktywnej opcji. Dla fanów klawiatury pozostają do dyspozycji kursory (poruszanie się), spacja (wybór i potwierdzenie) oraz ESC (anulowanie wyboru). A teraz do rzeczy.

Centralne miejsce na ekranie zajmuje mapa terenu. Jest ona podzielona na bloki, widoczne przy przesuwaniu kursora myszy (w opisie są one podstawową jednostką odległości). Menu otwiera się pojedyńczym klikiem, podobnie jak komendy dostępne po ich rozwinięciu (zatrzymuje to upływ czasu). Okno systemowe uruchamia się samo po załadowaniu gry, pozwalając Ci na wybór opcji podstawowych (rys.1).

THE SATELLITE VIEW (Widok z satelity) daje przegląd sytuacji w skali makro - mikromapkę całego obszaru, gdzie podświetlona prostokątna ramka zakreśla terytorium obecnie widoczne w oknie głównym. Przytrzymując lewy przycisk myszy, możesz ową ramkę przesunąć i sprawdzić, co się dzieje na innym obszarze (inną możliwością są kursory z prawej strony mapy głównej). U dołu otwartego okienka znajduje się TRAIN REGISTRY (Rejestr pociągów). Klikając na którymś z "zajętych" (wyjaśnienie akapit niżej) numerów, zobaczysz trasę składu, który został mu wcześniej przyporządkowany; zarówno ramka na mikromapce, jak i okno główne przesuną się tak, by wybrana trasa znalazła się w ich centrum. U dołu okna znajdziesz bliższe dane odnośnie konkretnego pociągu: typ, liczbę wagonów, aktualną liczbę przewożonych pasażerów i status (na trasie/na stacji/w zajezdni).

TRAIN REGISTRY jest niezbędnym dodatkiem przy operacjach typu: zakładanie/likwidacja linii, kupno/sprzedaż pociągów i ustawianie rokładów jazdy; wszystkie one bazują na zawartej w nim numeracji składów. Sam rejestr możesz znaleźć jeszcze w 3 innych oknach: BUY TRAIN, PLACE TRAIN i SCHEDULE. Na-dania numeru musisz dokonać przy zakupie; każdy skład pozostaje przypisany do konkretnego oznaczenia aż do momentu jego sprzedaży. Tę "zajętość" oznaczenia sygnalizuje podkreślenie (pociąg w zajezdni) lub ramka (skład będący w ruchu).

Menu TRAINS zawiera w sobie opcje związane z konstrukcją linii kolejowej i uruchomieniem pociągów.

1. LAY TRACKS umożliwia kładzenie i rozbiórkę torów (w tym konstrukcję przedłużeń/odgałęzień trasy już istniejącej). Budowa (LAY) polega na naciśnięciu klawisza myszy, przeciągnięciu jej w wybranym kierunku i ponownym kliku na końcu odcinka; zakręty najlepiej jest (de) montować w kilku podejściach. Rozbiórka (REMOVE) jest analogiczna. Jej koszt sięga max.10% kosztu położenia torów. Po zdjęciu trasy pozostajesz właścicielem ziemi, przez którą przechodziła.

Suma w rubryce COST odzwierciedla cenę nabycia gruntu (chyba, że zakupiłeś go wcześniej) i koszty budowy. Gdy wybierzesz nieodpowiedni teren (z ekonomicznego lub zdroworozsądkowego punktu widzenia) lub będziesz chciał wykonać niedozwolone połączenie (patrz niżej) okienko doradcy da ci szybko znać o sobie, nakazując zmianę lokalizacji lub ułożenia torów.

NIEDOPUSZCZALNE SĄ POŁĄCZENIA, gdy linie stykają się prostopadle, przecinają się wzajemnie, przechodzą przez rzekę nie pod kątem prostym lub przez teren nie będący Twoją własnością.

2. PLACE TRAIN - z pomocą tej opcji możesz zainstalować pociąg na zadanej trasie (PLACE) lub zdjąć go z rozkładu (REMOVE). Do wyboru kierunku jazdy służą dwie strzałki, przy czym biała określa aktualny (przełączenia dokonujesz klikiem myszy). REMOVE zadziała po uprzednim podaniu numeru pociągu, oznaczenie cyfrowe pozostaje zastrzeżone dla danego składu - chyba, że go sprzedasz.

3. BUY TRAIN - tu kupisz (BUY) lub sprzedasz (SELL) pociąg. Na rynku dostępnych jest 15 modeli składów pasażerskich i 4 składów towarowych. Klikając na wybranej sylwece otrzymasz poniżej kompletne dane techniczne; po podaniu numeru i potwierdzeniu (CONFIRM) nowy pociąg zostanie zarejestrowany. Żeby zaczął kursować, musisz go wstawić na trasę i podać rozkład, o czym za chwilę.

Przy sprzedaży licz się z tym, że uzyskasz nie więcej niż połowę ceny zakupu. Aby się pozbyć pociągu, podaj jego numer i zdejmij go z trasy (STATUS: IDLE) jeśli jest w ruchu (STATUS: ACTIVE).

4. BUILD STATION umożliwia budowę i demontaż stacji. Do jej postawienia potrzebne są min.3 bloki terenu; jeśli trzeba, kosztorys uwzględni również cenę gruntu. Demontaż - wybierasz REMOVE i wskazujesz obiekt; koszt operacji - 10% ceny ceny zakupu. Budynek jest dostępny w wersji mikro (stacja składa się wówczas z siebie samej) i makro (otaczają ją różne budynki, głównie magazyny). Z tychże względów oba typy mają różne ceny, przychody i wpływ na rozwój miasta.

5. SCHEDULE (Rozkład jazdy) służy do określenia czasu odjazdu, postoju i tras pociągów. Po wyborze opcji SWITCH ujrzysz mikromapkę, gdzie wskazując zwrotnice i klikając na CHANGE SWITCH zmienisz bieżący układ połączeń (sprawdź w okienku powyżej). TEST RUN pokazuje aktualną trasę wybranego pociągu (poruszająca się na mapce kropka) a END RUN kończy tę demonstrację.

W DEPARTURE TIME (ustawianie czasu odjazdu) zaczynasz od wyboru stacji początkowej (klik po najechaniu na nią krzyżykiem - kursorem). Następnie zdecyduj się na jeden z 8 wariantów: ONE - HOUR STOP, NON - STOP lub któryś z sześciu czasów odjazdu. Przy ONE - HOUR STOP pociąg opuszcza stację godzinę po przyjeź- ▶

Jest Taktycznie

dzie; NON - STOP oznacza kursowanie składu bez zatrzymywania się na przystankach pośrednich (nie wszystkim to wolno - sprawdź w BUY TRAIN). Wybór konkretnej godziny odjazdu spowoduje, że po przyjeździe pociąg będzie stał na dworcu aż do jej nadejścia.

Tego typu operację musisz powtórzyć dla każdego składu, który wysyłasz na trasę. Jedynym wyjątkiem są linie kolejowe, które pojawiają się na mapie zaraz po załadowaniu scenariusza, mające stałe parametry ruchu. Na zwrotnicach zawsza wybierają tor bdący przedłużeniem obecnego, a na stacjach mają jednogodzinne postoje.

Menu SUBSIDIARIES pozwala Ci na budowę wszystkiego, co, umiejętnie zlokalizowane, może przynieść jakiś dochód (rys.2). Technika konstrukcji jest w każdym przypadku identyczna (patrz BUILD STATION), a wybór miejsca zależy wyłącznie od Twojej koncepcji. Nie ma tu idealnej recepty na szybkie dochody, więc uważnie obserwuj raporty i poćwicz sprawne posługiwanie się buldożerem.

SCENARIUSZE, CZYLI W CO GRAĆ

Sześć scenariuszy różni się między sobą ukształtowaniem terenu i stopniem rozwoju miasta; inne są również problemy, z którymi się zetkniesz. Stopień trudności rośnie wraz z numerkiem i wyraża się ilością funduszy pozostawionych do Twojej dyspozycji (odpowiednio: 5 mln, 2 mln, 1 mln, 800 tys. , 400 tys. i 300 tys. $). Tytuły scenariuszy określają cel główny, do jakiego powinieneś dążyć, lub obszar, na którym trzeba zadziałać. Wybór metody i środków działania został pozostawiony graczowi.

Scenariusz #1
- New Town (Nowe miasto)

Scenariusz #2
- Bay Area (Teren nad zatoką)

Scenariusz #3
- Resort Development (Rozbudowa kurortu)

Scenariusz #4
- Multi - City Connection (Ekspres Inter - City)

Scenariusz #5
- Reconstruction (Odbudowa)

Scenariusz #6
- Downtown Reorganization (Przebudowa centrum)

DOSTĘPNE INFORMACJE

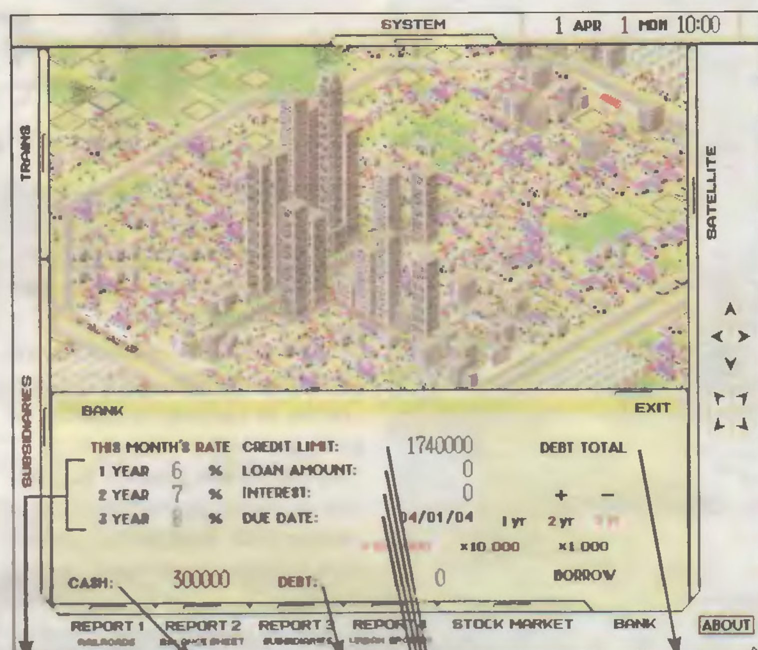
REPORT 1 - RAILROADS (koleje) dotyczy wyników finansowych przedsiębiorstwa macierzystego (linii kolejowej). W pierwszej odsłonie informuje cię o stanie kasy, ogólnej sumie długu, aktualnej wartości naliczonego podatku i miesięcznych wynikach finansowych (wykres słupkowy; kolor czarny - zysk, czerwony - strata); w drugim rzucie (klik na ikonie raportu) możesz obejrzeć uszeregowane w kolumny: przychód, koszty i zysk/stratę w bieżącym dniu, miesiącu i okresie podatkowym. Trzecia część raportu (klik raz jeszcze) przedstawia dane dotyczące liczby stacji, zwrotnic, wagonów i łącznej długości torów. Jeśli stan kasy spadnie poniżej zera lub nie wystarczy na zapłacenie podatków (spłatę pożyczki), właśnie grę skończyłeś.

REPORT 2 - BALANCE SHEET (bilans) składa się z dwóch części; część górna jest listą posiadanych aktywów z podaniem ich wartości rynkowej i naliczonego od niej podatku (stały, równy 5% wartości); dolna stanowi zestawienie przychodów i kosztów z podaniem źródła ich pochodzenia.

Podatek dochodowy wynosi 50%; jeśli poniosłeś stratę, zapłacisz ryczałt 100$. Obliczenia wartości aktywów, dochodów i kosztów są czynione na dzień 31 marca, a terminem płatności podatków jest 1 czerwca. Jeżeli dzień płatności przypada w święto, płacisz najbliższego dnia roboczego.

REPORT 3 - SUBSIDIARIES (podległe przedsiębiorstwa) - w tej kategorii mieści się wszystko to, co wybudowałeś poza linią kolejową (a więc hotele, stadiony, biurowce itp). Po kliknięciu na wybranej pozycji, masz do wglądu listę posiadanych nieruchomości danego typu wraz z ich bieżącym przychodem, zyskiem, wartością rynkową i prowizją od ich ewentualnej sprzedaży.

REPORT 4 - URBAN GROWTH (Rozwój miasta) - tabelka w lewej części okna zawiera dane o rozmiarach metropolii, tendencji rozwoju przemysłowego, budżecie miasta i liczbie mieszkańców (to ostatnie można również z grubsza odczytać z wykresu POPULATION CHANGE). Ostatnim elementem raportu jest wykres przedstawiający tendencje rozwojowe administrowanego terenu. Każda z czterech osi reprezentuje jeden ze wskaźników rozwoju gospodarczego (PRIMARY BUSINESS = koleje, SECONDARY = fabryki i biurowce do wynajęcia, THIRD = pozostałe przedsiębiorstwa, RESIDENCE = natężenie zabudowy mieszkaniowej).



STOCK MARKET - ZOSTAŃ REKINEM GIEŁDOWYM

Giełda w "A - Train" jest otwarta w dni robocze od 9 do 17. Zaraz na wstępie pojawia się okienko doradcy giełdowego, który poinformuje cię o sytuacji na rynku.

W dolnej części okna znajdziesz tabelę z notowaniami akcji 24 przedsiębiorstw. Chcąc kupić, kliknij na nazwie firmy i stosownej opcji, a następnie podaj liczbę akcji. Przy sprzedaży ujrzysz najpierw swój portfel papierów wartościowych z wyszczególnieniem nazwy emitenta, ceny zakupu i aktualnego kursu. Sprzedać możesz całość lub konkretne akcje, klikając na wybranej pozycji. Zawarcie transakcji wymaga potwierdzenia.

BANK - Z WIZYTĄ U LICHWIARZA

Kredyt można wziąć pod warunkiem, że zjawisz się w banku między 9 a 17 w dniu roboczym i na dany moment nie będziesz miał więcej niż osiem zaciągniętych i niespłaconych pożyczek. Maksymalna jego suma to 30% wartości Twoich aktywów. O zbliżającej się dacie płatności uprzedzi Cię 2 tygodnie wcześniej księgowy, ale możesz to również w dowolnym momencie podejrzeć w DEBT TOTAL.

WYGRANA, CZYLI POROZMAWIAJMY O RZECZACH NIEMOŻLIWYCH

Gdy stan kasa osiągnie 50 milionów dolarów, masz szansę otrzymać symboliczne klucze do bram miasta (powiesisz na łóżkiem), ulubioną lokomotywę (pokażesz wnukom), i szansę spróbować raz jeszcze (uznasz to za kiepski żart). Być może tak naprawdę to sprzedasz żelastwo w składnicy złomu i zagrasz ponownie - ale to dopiero wtedy, gdy się tej sumy doliczysz...

Harry

Producent: Maxis & Artdink Software
Rok produkcji: 1992
Komputer, na których chodzi: PC, Amiga

Podobne:
Railroad Tycoon - symulacja zarządzania linią kolejową, gra prostsza pod każdym względem; Amiga, IBM PC;
Sim City - spełniasz połączone funkcje burmistrza, głównego architekta i szefa firmy budowlanej; wszystkie komputery.

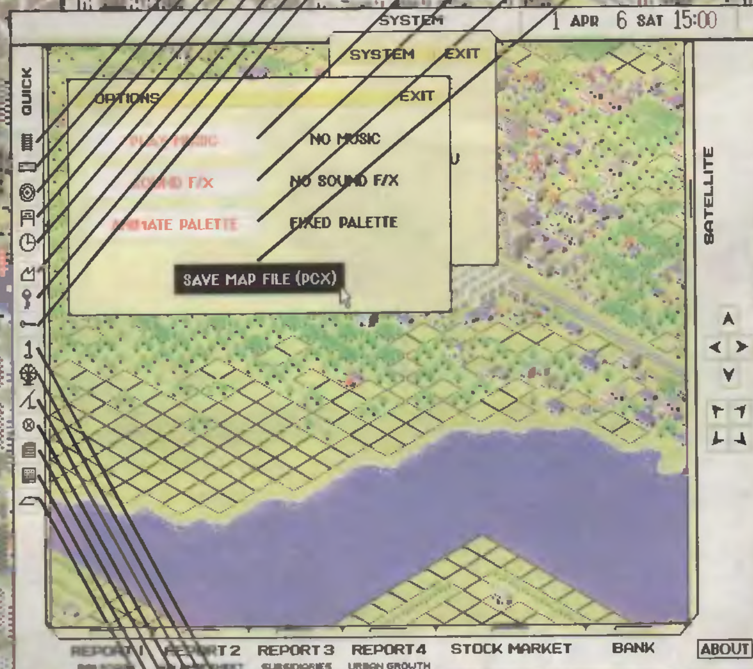
1. A-Train





Tory kolejowe
Pociągi
Kupno taboru
Stacje kolejowe
Rozkład jazdy
Fabryki
Centra handlowe
Hotele

Muzyka
Efekty dźwiękowe
Animacja
Zapis mapy w PCX



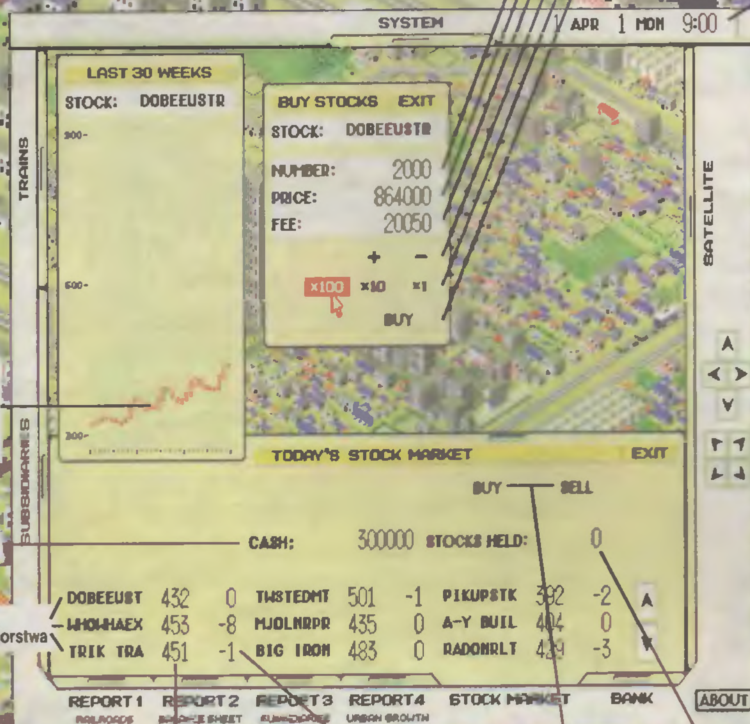
Pola golfowe
Parki rozrywki
Ośrodki narciarskie
Stadiony
Osiedla mieszkaniowe
Biurowce do wynajęcia
Ziemia

Liczba akcji
Suma do zapłacenia
Prowizja maklerska
Regulacja
Mnożnik
Zatwierdzenie

Kalendarz i zegar

Menu zbiorcze

Nowa gra (6 scenariuszy do wyboru)
Załadowanie gry wcześniej zapisanej
Zapis bieżącego stanu gry
Zmiana formy menu
Opcje dodatkowe
Regulacja szybkości upływu czasu
Wyjście z programu



Wahania kursu w ciągu ostatnich 30 tygodni

Stan kasy

Nazwa przedsiębiorstwa

Kurs akcji

Zmiana w stosunku do dnia poprzedniego (w $)

Kupno/sprzedaż

Liczba posiadanych akcji



Okna raportów
Okno operacji giełdowych
Okno operacji bankowych

JEST

1. High Command ★★★ 2. N.A.M. ★★★★

3. Stronghold ★

HIGH COMMAND

E[illegible] dziala, z[illegible] jeń[illegible] własn[illegible] w[illegible] dzi[illegible] się nie- spowic[illegible] powinni, w[illegible] zo[illegible] cy [illegible] więc w[illegible] rii i Europa d[illegible] ówcześnie, że jednak była międzyw[illegible]

Uruchamiając High Co[illegible] możesz zapobiec rozpleniению się b[illegible]nych lub wręcz przeciwnie - pomóc im [illegible] rozplenić, działasz bowiem jako [illegible] dowódca sił alianckich lub h[illegible]skich. Możesz zapoznać się z gr[illegible] wać lub zacząć grać na poważnie. [illegible] Command składa się bowiem [illegible]a, 4 lekcji wprowadzających i [illegible]wanych scenariuszy, które odpowi[illegible]ą kolejnym latom wojny (od 1939 do 1944). Ustawiasz prócz tego, jak mają się zachowywać państwa później wmieszane w konflikt (neutralnie lub losowo), poziom gry komputera, pogodę, widzialność jednostek przeciwnika.

Potem przenosimy się na boisko, zrobione w formie mapopodobnej, podzielone na heksy i obejmujące Europę po Ural, Afrykę Północną i skrawek Stanów Zjednoczonych. Prócz działalności właściwej (tłuczenie wszelkiego rodzaju jednostek naziemnych, nawodnych, podwodnych i powietrznych) prowadzisz także działalność ekonomiczną. Pozyskujesz surowce, które, po przepuszczeniu przez fabryki, dają ci nowe jednostki.

Atrakcją są liczne sposoby podglądu mapy (geograficzne, polityczne, ekonomiczne), dopracowana grafika i dźwięk (samej muzyki jest mało). Cienkość czuję w małej dokładności mapy (Poznań włazi na Bydgoszcz) i braku realizmu przy odzwierciedleniu sił w 1939 roku. Niemcy na froncie zachodnim zamiast mieć słabe jednostki przesłonowe zgromadzili tam niezgorszą armię, natomiast lądowa armia francuska, najpotężniejsza na kontynencie, wygląda jak po długotrwałej kuracji odchudzającej. Poza tym gra ma spore wymagania sprzętowe, co staje się już tradycją w produktach Three - Sixty.

Mimo tego High Command z pewnością powinien cieszyć się popularnością, gdyż należy do rzadkiego gatunku strategii globalnych i tnie się w niego pierwszorzędnie.

Sir Haszak

Pełny tytuł: High Command: Europe 1939 - 1945
Producent: Three - Sixty
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC 386 4 MB
Podobne: V for Victory - obszar zainteresowan mniejszy (pojedyncza kampania) i bez ekonomii.

N.A.M.

Trwająca ponad 10 lat zbrojna interwencja amerykańska w Wietnamie (1964 - 1975) to jedna z najniedorzeczniejszych i krwawych wojen prowadzonych przez USA po 1946r. Jej efektem było 60000 zabitych żołnierzy i drugie tyle rannych.

Straty wojsk Narodowego Frontu Wyzwolenia Wietnamu Południowego [NFWW Pd], oraz Wiet Kongu wielokrotnie przewyższały straty Amerykanów.

Wojna ta określona była mianem: "polityki powstrzymywania komunistycznej ekspansji na świecie". Zakończyła się wycofaniem wojsk i oddaniem przez Amerykanów w 1975r Wietnamu Pd. komuchom.

Teraz przed Tobą staje niezwykle trudne zadanie. Jesteś zarówno prezydentem jak i głównodowodzącym armią USA. Cel twej polityki jest jasny: zniszczyć armie wroga, czyli NFWW Pd, oraz partyzantów Wiet Kongu.

Znając historię wojny wietnamskiej nie spod[illegible]ego zwycięstwa. Cała [illegible] na dwóch płaszczy- zn[illegible] militarnej. Tutaj warto pow[illegible]ów na temat graficznej opraw[illegible] jest ona na najwyższym poziom[illegible] działań wojennych nie przedsta[illegible] atrakcyjnie i tak np. : ikony wojsk po[illegible]owane zostały bardzo schematycznie ograniczając się do prostych symboli (niemalże pustych kwadracików), co oczywiście nie podnosi atrakcyjności gry. Szczerze mówiąc gra od strony wojskowej nie porywa. W gruncie rzeczy mały obszar działań (czterech korpusów), niewygodny sposób d[illegible]odzenia, poruszania wojsk, czas płynący stale, to poważne mankamenty 'NAM.

Dużo ciekawiej przedstawia się polityczna strona tej gry. Wyraźnie widać, iż autorzy chcieli pokazać w jakim stopniu walka o utrzymanie fotela prezydenckiego, a głównie głos opinii publicznej ograniczał możliwość skutecznych działań amerykańskich wojsk.

Ogólnie biorąc gra 'NAM nie zachwy[illegible] ze względu na swą monotonność i sła[illegible] szatę graficzną. Jeśli jednak zdecy[illegible]jes[illegible] się grać podam kilka cennych rad.

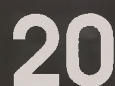
- W maksymalnym stopniu korzy[illegible] z przerzutu wojsk helikopterami, to bardzo przyspiesza mobilizację sił.
- W czasie walk wystaw na granicy jako przynętę oddział wojsk Republiki Wietnamu i w razie ataku kontruj ukrytymi i skoncentrowanymi jednostkami.
- Gdy spadnie Twoja popularność jako prezydenta USA, wycofaj część wojsk i zainwestuj w wojska Republiki grube miliony dolarów.

Wytrwałym życzę powodzenia.

TREBOR KEPYS PRESIDENT USA

STRONGHOLD

Po zapuszczeniu tego cudeńka okazuje się, że znajdujemy się w innym świecie. I to nie tylko dlatego, iż jest to fantasy - to już parokrotnie w grach strategicznych przerabialiśmy. Rzeczą uderzającą (prosto w szczękę) są postacie wzięte ze świata istniejącego w systemie gier RPG o nazwie "Dungeons & Dragons". Nie będę nad tym się rozwadniał, gdyż [illegible]ielbiciele RPG, a zwłaszcza "D&D", w[illegible] o co chodzi. Niezorientowanym rzuc[illegible] że [illegible]ić [illegible] elfami, wojownika[illegible] któr[illegible] czarownikami, złodziejami[illegible]rtam[illegible]cami.



TAKTYCZNIE















Twą misją jest podbicie świata i zdobycie rangi Imperatora (z angielska Imperiora). Przeszkadzał ci w tym będzie niejaki czarnoksiężnik Mindark i jego wesoła gromada. Dla ułatwienia dodam, że pobyt w nowym miejscu zawdzięczasz właśnie jemu, bowiem to on, choć możesz o tym nie wiedzieć, napadł kiedyś na twe państwo i przejechał po [illegible]e skutecznością walca drogowego.

Na [illegible] bierasz jeden z 5 światów, [illegible] predyspozycje i sie[illegible] partię. Sk[illegible] bohatera [illegible] nanumi. [illegible] rium, któr[illegible] wrogich s[illegible] można wy[illegible] wiem masz [illegible] typów budowli od prymitywn[illegible] dla wojowników począwszy, poprzez umocnienia i 3 rodzaje kopalń, a na wyrafinowanych łaźniach czy zakładach jubilerskich skończywszy.

Nie wszystkie budynki możesz wznosić od razu. Niektóre wymagają wyższych stopni władzy. Zdobywasz je osiągając odpowiednią popularność wśród poddanych i stawiając pożądaną liczbę zabudowań - program za każdym razem informuje o wymaganiach awansu i stanie, w którym się znajdujesz. Popularność zdobywasz zapewniając ludziom żywność i mieszkania (piramidką określasz priorytety państwa: budowanie - BUILD, ćwiczenie oddziałów - TRAIN, werbowanie - RECRUIT). Pamiętać przy tym należy, że gdy nadejdzie zima (upływ czasu poznajesz po mijających porach roku) wydajność gospodarstw produkujących żywność spada do 25% i bez zgromadzenia zapasów jesteś bez szans - najpierw stracisz popularność, bo poddani będą głodować, potem stracisz poddanych, bo ile można nic nie jeść. Jest to o tyle przykre, że im dłużej ktoś jest twym poddanym, tym większa jest jego lojalność (LOYALITY) i wytrenowanie (EXPERIENCE), a więc i użyteczność.

Gdy już wydaje ci się, że nic przykrego nie może się przytrafić, przechodzisz do drugiej fazy gry - obrony stworzonego państwa. Po świecie, w którym się właśnie pobudowałeś, zaczynają pełzać nieprzyjemne w dotyku larweńki, biegać wilki o przykrym wejrzeniu i mrówki wielkości dorodnej krowy, latać drapieżne świństewka. Znaczy to, że godzina prawdy wybiła i Mindark zbliża się, by przetestować twój system obronny.

Gra nęci nie tylko rozbudowanym wątkiem ekonomicznym z licznymi statystykami i mapami przeglądowymi, ale również [illegible] i muzyką. W przypadku wąt[illegible] do postępowania, autorzy dają [illegible]ć do helpu napisanego w języku [illegible]speare'a. Jest to na razie jedyna po[illegible]c, bowiem nie zanosi się w najbliższym czasie, byśmy dostali w ręce polską instrukcję.

Sir Haszak

Producent: Strategic Simulation, Inc.
Rok wydania: 1992
Komputery, na których chodzi: PC 386
Podobne:
Powermonger - musisz podbić świat złożony z 195 [illegible], z których każdą zdobywasz oddzielnie; Amiga, Atari ST, PC
Populous - to samo, co wyżej, tyle że startujesz z pozycji boga [illegible], który musi podbić kolejne światy, w których żyją [illegible] przez konkurencyjne bóstwa; Amiga, PC
Caesar - w [illegible] Amiga, PC

SUPRE

W galaktyce Epsilon już od dłuższego czasu ginęły statki, promy a nawet ciężkie krążowniki, w dodatku detektory GCI wykryły coś w Starej Fortecy na Eldoroth. Wprawdzie z Rornem, władcą Eldoroth zawarto pokój, jednak Rada zdaje sobie sprawę, że układ jest pisany palcem po wodzie i podjęła decyzję o przygotowaniach do wojny, w której TY będziesz głównodowodzącym.

Na początku wybieramy sobie przeciwnika, może to być RORN (pole walki 32 planety, jego zdolności są nieznane - najtrudniejszy do pokonania) lub któryś z jego popleczników: WOTOK - (8 planet) najgłupszy z całej tej zbieraniny. SMINE - (16 planet) równie głupi jak poprzedni ale ma zdolności telepatyczne, i może być z nim trudniej. KRART - (32 planety) inteligentna bestia, a w dodatku telepata.

Kiedy już wybierzemy przeciwnika rozpoczyna się właściwa gra. Przed sobą mamy menu z którego będziemy wszystkim kierowali za pomocą ikon: Strzałki - służą do przełączania planety którą się aktualnie zajmujemy. Ręka - zatrzymanie gry. Ucho - włączanie i wyłączanie dźwięku. Wykres - menu planety: otrzymujemy tu informacje o populacji, nazwie, zasobach, jednostkach znajdujących się w dokach, na powierzchni i orbicie, możemy również regulować podatki. Cegiełki - zakup jednostek: statków, stacji wiertniczych i wydobywczych, fabryk żywności, generatorów energii itd. Statek - system nawigacyjny umożliwiający loty międzyplanetarne oraz lokalizację planet przeciwnika. Kosmonauta - tworzenie atmosfery na nowych planetach oraz ich kolonizowanie. Pięść - tworzenie, trenowanie, oraz uzbrajanie oddziałów. Skrzynka - menu doków: możemy tu zaciągać załogę na statki, ładować i wyładowywać zasoby, tankować je, brać cywilów na pokład itp. Planeta - rozmieszczanie jednostek na powierzchni planety. Trupia czaszka - otrzymujemy tu informacje oraz wydajemy rozkazy gotowym oddziałom, ładujemy je na statki inwazyjne a także regulujemy agresywność żołnierzy. Lupa - informacje od szpiegów o planetach przeciwnika.

Ponadto w MENU GŁÓWNYM znajduje się przestrzenna mapa galaktyki, zdjęcie i



nazwa planety, którą się aktualnie zajmujemy oraz okno w którym będziemy otrzymywali informacje od naszego komputera strategicznego.

PLANETY:

Do utrzymania populacji na naszych planetach niezbędna jest żywność, dlatego też należy wybudować fabrykę żywności (HORTICULTULAR STATION), wyposażyć w załogę a następnie umieścić na powierzchni planety (ON SURFACE). Jedna fabryka może wyżywić około 3 tys. ludzi. Czasem naszym inżynierom udaje się wybudować plantację, która podwaja produktywność fabryk. Trzeba także wybudować stację wydobywczą paliw niezbędnych do lotów międzyplanetarnych i metali do produkcji jednostek (CORE - MINNING STATION: dziennie produkuje 2T. metali i 7T. paliw). Wszystkie jednostki pracujące na powierzchni planety wymagają energii. Aby zaspokoić to zapotrzebowanie należy wyprodukować satelitarną stację baterii słonecznych (SOLAR -

MICRO MAN

"W centrum naszej Galaktyki leży bardzo stare słońce. Wokół niego krąży Galaxia. Planeta stara, zamieszkała przez starą cywilizację... ".

Ten wstęp to początek instrukcji do "Microman'a". No cóż, starość nie radość - w jesieni życia zaczynają się poważne kłopoty ze zdrowiem, także psychicznym. Nie inaczej było ze stetryczałymi mieszkańcami starej Galaxii - ich starcza niezdolność do pracy osiągnęła taki stan, w którym wszystko robiły za nich roboty.

Taki błogi stan rzeczy trwałby jeszcze długo, gdyby roboty nie stwierdziły, że obecna sytuacja, cytuję: "z gruntu nie odpowiada ich aspiracjom i możliwościom" (ale ambitni). Postanowili więc pozbyć się ciemiężców. Uniesieni jedynie słusznym gniewem, zabrali się do wycinania w pień paskudnych burżujów i wyzyskiwaczy. Na szczęście dla siebie Galaxianie znaleźli kogoś, kto w pojedynkę mógłby stawić czoła agresorom (ale Arnold). Ubrali go w puszkę po sardynkach i wypuścili na arenę...



Instrukcja - i wtłoczona w nią historyjka - są beznadziejne i zawierają masę błędów i nieścisłości ("Zniszczyły więc system kontroli robotów bojowych, aby użyć je do walki z istotami białkowymi"). Spuśćmy więc (nie, nie wodę) zasłonę milczenia na ten kawałek papieru.

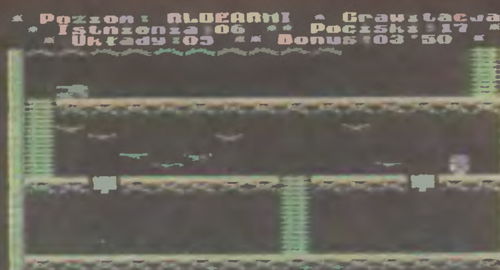


Poruszamy się naszym dzielnym wojownikiem po całym obszarze Galaxii. Zadanie jest jasne: zdobyć wszystkie mikroprocesory umieszczone na planecie. Pomiędzy strefami możemy przemieszczać się za pomocą teleportów, do których uruchomienia niezbędne są owe chipy. Podczas wędrówki napotykasz różne przeszkody: ptaszki, czołgi, działka itp. Na szczęście nie jesteś bezbronny: na każdym poziomie możesz znaleźć magazynek z dwudziestoma nabojami, które powinny Ci wystarczyć do zniszczenia wszystkiego co się rusza. Jeżeli na drodze stanie Ci jednolita zapora (tzn. nie mur), możesz ją usunąć strzelając do migającego się wyłącznika. W niektórych miejscach leżą dodatkowe urządzonka, ułatwiające życie.

Pewnym udogodnieniem jest możliwość rozpoczęcia od miejsca, w którym się skończyło: na stronie tytułowej możemy wpisać nazwę poziou, na którym chcemy grać (dla ułatwienia dodam, że drugi nazywa się GEMINORU).

Całość gry sprawia wrażenie trochę niedopracowanej. Grafika jest dosyć słaba, a animacje nienaturalne. Jednak nie to jest najpoważniejszą wadą gry: jeżeli idziemy po drabinie, a chcemy zejść np. w połowie, to udaje się to tylko wtedy, gdy poruszamy się z dołu do góry. W odwrotnym kierunku ani rusz. Natomiast tym, co podnosi atrakcyjność "Microman'a" jest niewątpliwie muzyka. Jest ona nieźle zaaranżowana, choć ma pewną wadę: podczas grania męczy.

Kaczor





SAT GENERATOR) i za pomocą systemu nawigacyjnego umieścić ją na orbicie danej planety. Planeta - baza (STARBASE) będzie potrzebowała takich stacji, ze względu na wydatki energetyczne na produkcję jednostek; innym planetom wystarcza energia wytwarzana przez jednego satelitę.

Kiedy zrobi się ciasno (a może trochę wcześniej) trzeba będzie skolonizować nową planetę. W tym celu należy wyprodukować generator atmosfery (musi zostać przedtem zaprojektowany przez naszych naukowców - zostaniemy o tym poinformowani), gdyż wszystkie niezasiedlone ciała niebieskie są jej pozbawione i wysłać go na żądaną planetę. Kiedy komputer poinformuje nas o zakończeniu operacji tworzenia atmosfery, trzeba wykonać na danej planecie wszystkie opisane wyżej czynności.

JEDNOSTKI:

Na naszej planecie - bazie mamy możliwość budowania różnych potrzebnych jednostek (statków, fabryk itp.). Oczywiście wybudowanie jednostki pochłonie pewien zasób naszych środków finansowych, metali oraz energii elektrycznej (przy starciu ze SMINEem produkcja kosztuje nas pieniądze i energię, a z WOTOKiem tylko pieniądze). Nowo wyprodukowana jednostka jest umieszczana w dokach, należy więc je przedtem opróżnić. Wsystkie jednostki, za wyjątkiem bezzałogowych: generatora atmosfery i satelitarnej stacji baterii słonecznych, aby mogły funkcjonować wymagają załogi, którą możemy zaciągnąć w menu doków. Niektóre jednostki mogą zabierać na pokład cywili oraz przewozić metale, paliwo i energię.

LOTY MIĘDZYPLANETARNE:

Nieodłącznym elementem wojowania są loty kosmiczne, które możemy kontrolować za pomocą SYSTEMU NAWIGACYJNEGO V6.0. Każda z naszych jednostek ma możliwość oderwania się od podłoża. Najpierw musimy zatankować odpowiednią ilość paliwa, biorąc pod uwagę, że start kosztuje nas 100 T. , przelecenie 1 E. D. A. (odległość pomiędzy dwiema sąsiadującymi planetami) 50 T. a lądowanie nie wymaga zużycia paliwa. Następnie w menu systemu nawigacyjnego wybieramy ikonę start oraz lot podając planetę docelową. Maksymalna odległość, jaką może jednorazowo przebyć jednostka jest ograniczona pojemnością baku oraz własnym zasięgiem. Kiedy system powiadomi nas, że nasza jednostka znajduje się na orbicie żądanej planety, możemy odpowiednią ikoną nakazać jednostce lądowanie i znajdzie się ona w dokach danej planety. Wyjątek stanowi generator atmosfery i satelitarna stacja baterii słonecznych. Nie potrzebują one paliwa a ich zasięg jest nieograniczony.

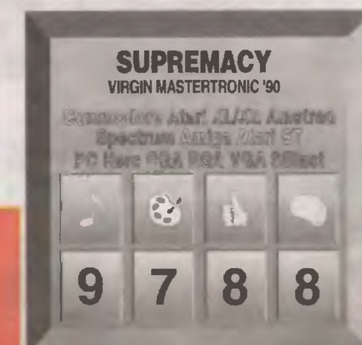
ODDZIAŁY I WALKA

Do wygrania tej wojny zostały nam oddane pod dowództwo 24 nie istniejące plutony. Aby mieć czym walczyć musimy: po pierwsze zaciągnąć ludzi (maksymalnie 200 osób do każdego plutonu), po drugie wyszkolić ich, po trzecie uzbroić. Tak przygotowane plutony (można je tworzyć tylko na STARBASE) możemy przydzielić do obrony jednej z naszych planet lub wysłać na pole walki. Na inne planety oddziały można przewieźć na pokładzie B - 29 BATTLE CRUISER (maksymalnie 4 plutony niezależnie od ich liczebności).

Walka rozpoczyna się w momencie gdy nasze plutony schodzą z pokładu B - 29 na powierzchnię planety, na której znajduje się garnizon przeciwnika. W czasie bitwy możemy na pole walki przysłać posiłki, wycofać niektóre lub wszystkie walczące plutony a także zmieniać współczynnik agresjinaszych wojowników. Zwiększenie agresji powoduje wzrost siły ale także umieralności. Nie należy zwiększać tego współczynnika kiedy jesteśmy stroną broniącą się. Gra toczy się do momentu zdobycia bazy przeciwników.

To wszystko co musisz wiedzieć, reszta zależy od Twojej pomysłowości i umiejętności taktycznych, więc ruszaj do boju i niech Moc będzie z Tobą.

ROBIN



PREHISTORIK 2







PREHISTORIK II
TITUS '92
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

5	9	10	7

Życie jaskiniowca nie jest łatwe. A to trzeba ratować żonę - jak w Prehistoriku, a to - pedałować w helikopterze (ugh!). Ewentualnie można iść cały czas w prawo waląc po łbie kogo popadnie (cała masa gier na 8 - bitowce). Tym razem, za sprawą firmy "Titus", ponownie musimy wspomóc naszego miłego przyjaciela z gry Prehistorik.

Jego zadanie nie jest tak precyzyjnie określone, jak w pierwszej części. Tak więc w praktyce sprowadza się ono do pokonywania kolejnych poziomów dziwnego, prehistorycznego świata. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się być nieco poprawioną wersją poprzedniczki: te same obrzydliwe zwierzęta jako wrogowie, te same jaskinie... Jednak gdy po poprawnym ukończeniu pierwszego etapu widzi się komentarz pt. "18% complete" zaczyna się dziwić, co się porobiło... Po kilku godzinach grania widać już wyraźnie, że "Prehistorik 2" jest chyba najbardziej zaskakującą i pełną niespodzianek grą na świecie. Tak więc spokojnie przedstawmy, jak się w tej grze rzeczy mają.

Ponieważ gra jest zręcznościówką, przeciwnicy są sprawą niezwykle istotną. Tym razem to różne niedźwiedzie jaskiniowe, dinozaury, pająki i tym podobna swołocz. Warto dodać, iż na końcach każdej scenerii (mamy bowiem kilka etapów w skałach, potem las itd.) czeka wyjątkowo złośliwy i przerośnięty okaz, posiadający własne, widoczne na ekranie, zasoby energii. Wszystkie te stworzenia można bezlitośnie kasować za pomocą maczugi, warto jednak wiedzieć, iż można im skakać po łbach. Ma to efekt dwojakiego rodzaju. Po pierwsze, za zabicie tak potraktowanej ofiary dostaje się podwójną (a w przypadku większej ilości skoków po - n - tą, aż do ośmiu) ilość punktów. Po drugie, można naszych wrogów wykorzystywać w charakterze odskoczni, co ma zasadnicze znaczenie przy zdobywaniu rozmaitych bonusów. Jeżeli jakieś stworzenie odebrało naszemu bohaterowi siły życiowe, to po jego uśmierceniu posypie się z niego sześć kości. W jednej z nich na pewno odnajdzie się utracony punkt wytrzymałości.

Nasz kopalny (Kopalny?) bohater posiada wyjściowo maczugę (zgadnijcie, w jakim celu?), którą w dalszej drodze może upgradować do młota bojowego (podwojony zasięg, większa siła rażenia) oraz latających toporków. Może spadać z dowolnej wysokości (w najgorszym razie wywołując małe trzęsienie ziemi). Potrafi też skakać nadspodziewanie wysoko (co należy wykorzystywać). Tragicznie kończą się dlań naskoki na palisady, zaś każdy kontakt fizyczny z wrogiem owocuje utratą punktu wytrzymałości (których wyjściowo ma trzy). Stracone punkty można regenerować (bądź wyżej opisaną metodą, bądź też zbierając napotkane serduszka).

Oczywiście na swej drodze oprócz wrogów nasz przytępawy przyjaciel napotyka też przyjemne niespodzianki. Jak to zwykle w takich grach bywa, za każdy zebrany przedmiot gracz otrzymuje cenne punkty. Możemy więc znaleźć rozmaite posiłki (tak z epoki - np. udziec dinozaurzy, jak i współczesne żarcie z fast - foodów), owoce czy narzędzia. Ponadto istnieją przedmioty specjalne, nie przynoszące punktów. Mamy więc serduszka (wiecie już po co), extra życia, specjalne zapalniczki (potrzebne do ukończenia każdego etapu), uzbrojenie oraz litery (po zebraniu całego napisu "BONUS" otrzymujemy nagrodę: lodówkę "Mińsk" oraz rekompensatę w postaci 100000 punktów i dodatkowego życia).

Pozostał nam już "tylko" teren gry. Jest to prawdziwe curiosum. Otóż mamy tam niesamowitą ilość tajnych przejść, podziemi i "nadziemi". Aby na nie trafić, należy wszędzie próbować schylać się (wszystkie te miejsca nie są oznaczone!) i walić maczugą w powietrzu (pojawiają się niewidoczne stopnie). Nawet jeśli nie znajdziemy przejścia, to zawsze może nam spaść z nieba np. hamburger - gigant za 20000 punktów. Ilość tajnych przejść jest oszałamiająca. Po kilku dniach gry naszemu ekspertowi technicznemu udało się przekroczyć magiczny pułap 50% eksploracji pierwszego etapu.

Tak oto idziemy sobie spokojnie przez prehistoryczny świat niszcząc wszystko po drodze i zastanawiając się po co właściwie cały ten postęp techniczny. Ponieważ tak grafika, jak i dźwięk są bez zarzutu, ubawu jest po pachy.

Alex & Awron

Special thanx for technical support to *Borygo*





Słońce kryło się jeszcze pod horyzontem, gdy Barahir wynurzył się z puszczy przez którą wędrował całą noc. Jego oczom ukazała się twierdza, w której przetrzymywany był jego przyjaciel, czarownik Daeron. Tylko on mógł pomóc w rozgromieniu wojsk Askara i zakończyć toczącą się okrutną wojnę.

Rozmowa ze strażnikiem byłaby zwykłą stratą czasu, ale znaleziony w lesie konar okazał się dobrym orężem. Martwemu strażnikowi Barahir zabrał miecz i ostrożnie otworzył dębowe drzwi. Drugiemu strażnikowi zabrał klucz, a z szuflady wziął krzesiwo. Podążył dalej. Bukowe drzwi otworzył kluczem. Wewnątrz panował półmrok, a w ścianie zatknięta była pochodnia. Krzesiwo pozwoliło na zapalenie ognia i obejrzenie wnętrza. W suficie znajdowała się dziura, lecz było zbyt wysoko, więc Barahir opuścił to pomieszczenie. Na dziedzińcu na szczęście stała drabina, którą zaniósł z powrotem i wdrapał się na strych.

Pośród pajęczyn znalazł złoty kluczyk, oraz sterczącą z podłogi dźwignię. Jej przerzucenie spowodowało lekką wibrację podłogi. Od strony dziedzińca dobiegł łoskot otwierających się kamiennych wrót. W pomieszczeniu obok stała duża skrzynia, w której leżała wielka szklana kula. Ponadto w







Pewnego wieczoru do pokoju Nickiego zawitał zły czarownik. Szast, prast, machnął różdżką (czy co tam trzymał w ręku) i wszystkie zabawki zniknęły z pokoju. Po chwili i on sam czmychnął.

Mały Nicky gdy wszedł do pokoju skamieniał, jednak już po kilku minutach z pomocą podręcznika młodego skauta przeniósł się do krainy Umbu - Umbu (gdzie, jak łatwo się domyśleć przebywał zły i okrutny czarownik).

W tym oto momencie do akcji wkraczasz Ty, drogi graczu. Przed tobą labirynt korytarzy i lasów, a w nim wszędzie porozrzucane zabawki - które oczywiście musisz pozbierać, by sprawiedliwość zatryumfowała. Nie do wszystkich można łatwo się dostać, czasem trzeba się przebijać przez skalne ściany, wjeżdżać za pomocą wind i otwierać ukrytymi w kuferkach kluczami drzwi. Zdarzy się Ci również odkrywanie tajemnie ukrytych drabin i penetrowanie domków wypadowych czarnoksiężnika (spacja + dół). Natrafisz na spadające bloki skalne i ruchome głazy dające się przesunąć z pomocą ukrytych w ścianie przełączników. Na twej ścieżce pojawią się też zalane wodą baseny w których szybko tracić będziesz energię życiową, a odradzać się możesz wszak tylko pięć razy.

Poza tym wszystkim stawisz czoła przebiegłym sługom czaroczyńcy. Poradzisz sobie jednak z nimi, bądź przy użyciu swej tajnej broni (którą niektóre znalezione zabawki uczynić mogą jeszcze potężniejszą), bądź też naskokiem obunożnym odgórnym. Lecz uważaj, nie każdy ze stworów da się łatwo zniszczyć, potrafią one przechodzić wiele metamorfoz. Cóż to jednak dla Ciebie, znajdowane od czasu do czasu wiązki dynamitu na pewno nie zmarnują się w twoich rękach i przyniosą zniszczenie ohydnym potworom.

Tak więc wierzymy w Ciebie drogi graczu. Przynieś biednemu Nickowi jego zabawki, a jak nie to Towarzystwo Przyjaciół Dzieci już się tobą zajmie...

I tym optymistycznym akcentem, życząc dobrej zabawy zasypiają

Alex & Gawron

kredensie leżał chleb, który Barahir szybko spałaszował.

Gdy przeszedł przez kamienne wrota na dziedzińcu znalazł się w obszernym hallu z trojgiem drzwi. Na podłodze leżał mały talizman. Barahir wszedł do sąsledniej komnaty. Stał w niej okazały kamienny tron. Dalej prowadziły schody na wyższą kondygnację, przy których czekał kolejny strażnik. Przeszukując kolejnego trupa Barahir znalazł różdżkę i nie omieszkał jej zabrać. Drzwi przy których teraz stał były dokładnie zaryglowane, dlatego wolał wrócić do hallu i spróbować szczęścia gdzie indziej. Poszedł tym razem na górę z hallu. Stał tam wielki uzbrojony bydlak. Krótka rozmowa zaowocowała raczej kiepskim dowcipem zagadkopodobnym. Barahir jednak wolał bardziej oczywiste zagrania, więc postąpił tak jak już to robił tego dnia kilka razy. Pod głową dzika tkwiła dźwignia, która po chwili została presunięta. Barahir podążył do kolejnej komnaty. Tam znalazł wielką kryształową kulę. Po dotknięciu różdżką zmieniła swój wygląd i rozsypała się po całej podłodze. Na jej miejscu leżał mały kluczyk.

Barahir zszedł teraz do piwnicy i najadł się tam do syta. Następnie wrócił i poszedł do komnaty z kamiennym tronem. Usiadł na nim i stała się rzecz bardzo nieoczekiwana. Tron obrócił się razem ze ścianą. Przed nim widniała niewielka sala. Na podłodze narysowany był pentagram, a w jego centrum stał kamienny klocek ze znakami runicznymi. Barahir znał to miejsce z opowiadań. Użył tutaj kuli, aby wzmocnić swą magiczną moc. Powrócił z powrotem siadając ponownie na tronie.

Jeszcze raz poszedł na górę. Drzwi otworzył kluczykiem. Jego oczom ukazała się sypialnia. Krótkie badanie pozwoliło stwierdzić, że jedynie lustro może do czegoś służyć. Zupełnie przypadkowo zobaczył w nim swoje odbicie i wtedy przeniosło go w inny rejon zamku.

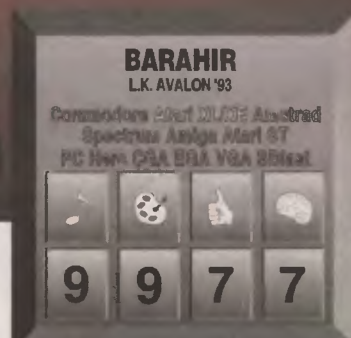
Stał teraz w ciemnym korytarzu. Przeszedł kilka kroków i pociągnął za wystający ze ściany świecznik. W ścianie otworzyło się przejście, którym wszedł do biblioteki. Nie znalazł w niej nic ciekawego, więc przeszedł do następnego pomieszczenia. Tam zabił kolejnego strażnika i poszedł dalej do schodów. Na górze znalazł smaczny chleb i futro leżące na podłodze. Pod futrem znajdował się otwór, którym zszedł do kanałów, wiodących do lochu wieży. W pomieszczeniu obok znalazł manuskrypt (jak się później okazało zawierający czar otwierający drzwi w bibliotece). Znów wszedł na górę i stoczył kolejną wygraną walkę z potężnym strażnikiem. Na szczycie wieży odkrył komnatę, w której w magicznej srebrnej klatce uwięziony był jego przyjaciel.

Po krótkiej rozmowie Barahir wrócił do biblioteki. Tam użył manuskryptu i dostał się do pracowni, w której znalazł pałkę i złoto ukryte za książkami. Powtórne pociągnięcie za świecznik odsłoniło mały schowek. Leżał tam płaszcz Daerona, który Barahir zaniósł przyjacielowi. Wtedy dotknął laską zamka klatki i w chwilę później obaj wolni znaleźli się na leśnej polanie.

Tak oto zkończyła się przygoda Barahira, po której razem ze swoim przyjacielem czarnoksiężnikiem Daeronem udał się na rozprawę z Askarem... Ale to już zupełnie inna historia.

Wiewiór





Po przegranej przez moredhelów bitwie pod Sethanonem władzę w Sar - Sargoth objął Delekhan. Krytykujący jego metody rządzenia słynny wojownik Gorath został zmuszony do opuszczenia rodzinnego państwa i szukania przymierza z ludźmi...



Betrayal at Krondor

CHAPTER 1

Zadanie Lockleara i Owyna to eskortowanie Goratha do Krondoru, gdzie nasz miły moredhel opowie księciu Arutha co się dzieje w państwie duńskim.

- Nie idź od razu drogą na południe. Pochodź trochę po krainie zdobywając doświadczenie, pieniądze i różne rzeczy. Łaź po miastach, wioskach, jaskiniach. Wleź wszędzie gdzie się tylko da. Rozmawiaj z ludźmi, od nich dostaniesz różne wskazówki, pomoc, oraz naukę.
- Zdobądź łopatę i rozkopuj groby i inne dziury (ojej!).
- Unikaj na początku walki. Trudno się walczy słabiakami.
- Im dalej zajdziesz na południe tym trudniej. Nighthawk'i mają wyraźny rozkaz niedopuszczenia Goratha do Krondoru. Zbieraj wszelkie zatrute miecze (lepiej mieć zatruty ale stępiony miecz, niż nie zatrutą nówkę).
- Zbieraj forsę gdyż na początku jest bardzo istotna. Łatwym sposobem na zbicie gotówki jest tzw. Barding, czyli śpiew połączony z brzdąkaniem na lutni. Gdy dopadniesz jakąś gospodę z lutnią (biedaczki) to właź do niej i śpiewaj Owynem aż Ci za to zapłacą (czasochłonne, ale opłacalne). Gdy zdobędziesz forsę inwestuj w Owyna kupując mu czary.
- Gdy dojdziesz do Krondoru brama będzie zamknięta. Nie załamuj się gdyż do zamku dostaniesz się przez tajemne wejście kanałami. Tam też spotkasz dawnego kumpla Lockleara Jamesa, który da ci klucz do komnat zamku.

CHAPTER 2

Po dostaniu się do zamku cała czwórka spotka się z samym Aruthą i jego nadwornym magiem Pugiem. Jakieś gadki szmatki, z których wynika że Locklear zostaje w zamku, natomiest James wyrusza na wschód do miasta Romney aby spotkać się z oddziałem króla Lyama. Do Jamesa dołączą się Gorath i Owyn. Dokładne miejsce spotkania to tawerna Black Sheep.

- Aby wejść do Romney trzeba miec tzw. Guild Seal. Odnajdziesz aż cztery egzemplarze w domu w zachodniej części miasteczka Lyton.
- Przed miastem Silden możesz natknąć się na zarażonych paladynów. Po walce z pewnością zarażą Twoich facetów. Aby ich wyleczyć musisz odnaleźć w Silden statek, którym dostaniesz się na wyspę, gdzie znajduje się świątynia Eortis. u po długiej rozmowie z kapłanką zostaniesz wyleczony (nawet z impotencji).

CHAPTER 3

- Zanim wejdziesz do miasta kup wszelakie bronie, bo po odkryciu morderstwa, ceny broni podskoczą o 100%.
- Weź lunetę i amulet w kształcie pająka.
- Niedaleko Romney jest domek za którym stoi skrzynia. Otworzysz ją hasłem "EGGS". Tu odnajdziesz czar FREEZE.
- Używaj lunety gdyż dzięki niej znajdziesz wszystko w czym może coś się znajdować (domy, skrzynie, dziury, groby itp.).

Teraz co musisz zrobić dalej. Idź do Kenting Rush na północ od Rodney. Tam pogadaj z ludźmi, zyskasz wiele wskazówek umożliwiających zdobycie forsy jak i czarodziejskiej laski. Odnajdź świątynię Kahooli, i porozmawiaj z kapłanem, który wyśle Twoją drużynę do pustelnika. Ten zada Ci próby, z nich wybierz próbę głodu. Wróć do świątyni, wywal żarcie i czekaj aż będziesz STARVING czyli głodujący. Teraz śmiało do świątyni a kapłan wyjawi ci tajemnicę pająka i lunety. Okaże się, że przywódcą Nighthawków jest Navon du Sandau. Trzeba go załatwić i wziąć od niego klucz. Jak już jesteś w mieście z pewnością odnajdziesz studnię, którą otworzysz VITRTUE KEY (dostępny w sklepie). Wyciągnij wiadro w którym znajdziesz figurkę konia. Na północ od świątyni znajduje się wodospad, gdzie użyj konia. Wejście do bazy Nighthawków stoi otworem więc wejdź tam i załatw ich. Podążaj na północ lub wschód do oporu, aż znajdziesz pokój otwieralny kluczem Navrona. Tu odnajdziesz skrzynię zawierającą dokument z wiadomością o atakach Nighthawków. Odpowiedź na zagadkę skrzyni to "DARKNESS".

CHAPTER 4

Teraz co robić w podziemiach. Kluczem GUILDIS THORN otwórz wschodnie drzwi. Tam znajdź INTERDICTOR KEY, którym otworzysz drzwi na południu. Idąc korytarzem (właściwie biegnąc wszak uciekasz) wejdziesz na wyższe piętro które jest znacznie mniej obszerne od poprzedniego. Idź na północny - wschód a ujrzysz jakże upragnione światło dzienne.

Gdy będziesz już na zewnątrz skieruj spracowane nóżki swych dupków do miasta ARMENGAR, gdzie w tawernie porozmawiaj z IRMELYNEM. Po gadce - szmatce idź do właściciela kopalni na północny - wschód od miasta i pogadaj z nim aż znajdziesz się w korytarzu. Przed wejściem do kopalni w skrzyniach znajduję się ogromne ilości nafty. Bierz ile się da, bo ostrze mieczy posmarowane naftą jest niezwykle skuteczne w walce. Ze skrzyni weź maski przeciw oparom z podziemnej rzeki. Na północ od wejścia znajdziesz OBKHARA, któremu daj jedną maskę. O zapłatę za uratowanie OBKHARA upomnij się u IRMELYNA w tym samym mieście. Z kopalni, rzecz jasna, wydostaniesz się przez rzekę (nie zapomnij o maskach!).

Po trudach jakie przyszło ci przebyć w kopalni, ruszaj ostro z kamerami na południe od miasta ARMANGAR. Wierzymy w ciebie, więc nie powinieneś mieć trudności ze znalezieniem mostu. Tu porozmawiaj ze strażnikami. Powiedz ciołkom jednym, że nie znasz hasła i pójdź sobie do żony Goratha CULLICH, która mieszka w domku na południe od CAERN i na zachód od skrzyżowania prowadzącego do RAGLAM i WYKE. W nemocie niedaleko domku znajdziesz przydatny czar. Aby nauczyć się czaru "AND THE LIGHT SHALL LIE" i innych w zależności od twoich zasobów finansowych gadaj z żoną.

Naładowany dodatnim potencjałem magicznym skieruj swe dostojne kroki do miasta HARLECH. Tuż przed wejściem do niego, żeby strażnicy nic nie widzieli użyj czaru "AND THE LIGHT..." (działanie czaru jest krótkotrwałe, więc aby przedłużyć okres działania rzuć go parę razy). Rozmawiaj z MOREAULFEM w jednym z domków położonych najbardziej na północ miasta, w wyniku czego zdobędziesz hasło umożliwiające ci przejście przez most. Teraz nie pozostaje ci nic innego jak wrócić do mostu i po podaniu hasła cieszyć się wolnością.

CHAPTER 5

Idź do zamku i pogadaj z baronem. Potem poszukaj księcia Martina (na south od kastla). Znajdź skrzynie o których nawijał ci MARTIN i zatruj pakunki z żarciem w każdej z nich (hasła do skrzyń: ONION, OUTSIDE, DOOR). Jeżeli nie masz trucizny, to możesz ją kupić w Northwarden.

MINSTREL TAMNEY znajduje się w stodole w mieście DENCAMP ON THE TEETH. Aby otworzyć drzwi któryś z naszych dupków musi mieć conajmniej 30 punktów siły (STRENGTH). Jeśli z siłą u ciebie krucho kup "FADAMOR'S FORMULA" a siła wzrośnie o 10 punktów. Kamienie o które poprosi Tamney znaj- ▶



dziesz w jaskini znajdującej się na północ. W jaskini kieruj się także na północ aż znajdziesz skrzynię a w niej kamienie. Po otrzymaniu od Tamneya zapłaty w diamentach opchnij je tam gdzie Ci dadzą najwięcej. Sprzedanie klejnotów pozwoli Ci na opłacenie przejścia do krain północnych goblinom strzegącym granicy. Dzięki temu bez przeszkód dotrzesz do RAGLAM, gdzie musisz wykraść plany wojenne.

Idź do tawerny i uchlaj piwem Patrusa, aby jego poziom grania na lutni był tragiczny. Z pijanym Patrusem pójdzcie odwiedzić inżyniera w domku obok tawerny. Okaże się że gra pijanego Patrusa na lutni jest nieziemską torturą i dzięki temu otrzymacie informacje o kole zębatym, jedynej brakującej części katapulty stojącej za miastem. Kółko znajdziesz w skrzyni niedaleko od rzeki (uważaj bo jest ona z niespodzianką). Wróć do katapulty i odpal jednego fajera.

Teraz zasuwaj do domku (właściwie jego resztek) kapitana KROLDECHALA i wykradnij plany. Po powrocie z planami do Martina otrzymasz ostatnie ale najtrudniejsze zadanie. Musisz pokonać sześciu moredhelskich czarowników (czają się na północny - wschód od DENCAMP ON THE TEETH niedaleko domku ze studnią). Walkę pozostawiamy twojej konwencji (chle, chle).

Po zwycięstwie wróć do zamku Northwarden gdzie dowiesz się wielu ciekawych rzeczy...





CHAPTER 6

Wydostań się poza Krondor przez ścieki (jak zwykle) i skieruj się do Malac's Cross. W mieście idź do świątyni i porozmawiaj z opatem Graves'em. Stary mnich skieruje cię do Mitchella Waylandera, więc idź do SLOOP. Po rozmowie z Mitchelem otrzymasz notkę, przekaż ją Gravesowi.

Wróć do Krondoru i znajdź za miastem (przy trupie) klucz do domku STELLANA w EGGLEY. Tam otwórz nim drzwi i zabierz mapę sekretnych przejść podziemnych prowadzących do biblioteki w SARTH. W Sarth wejdź do biblioteki przez tajemne korytarze (po lewej stronie wzgórza gdzie ukaże się napis "ENTER"). Kiedy dotrzesz na miejsce, przeszukaj dokładnie wszystkie książki aż znajdziesz interesujące się informacje.

Wyjście do ELFANDARSKIEGO LASU znajdziesz przechodząc przez kopalnie MAC MORDAIN CADALL, na południu od LAMUT. Po wyjściu z kopalni i wkroczeniu do lasu skieruj się na północ a z czasem na północny - zachód, aż po wielu walkach ze smokami dotrzesz do miasta ELVANDAR, gdzie Gorath przyprowadzi posłusznie Tomasowi...

CHAPTER 7

James, Locklear i Patrus muszą przeszukać LAS DIMWOOD aby znaleźć i zniszczyć jeden z atutów wroga - maszynę do przenoszenia w przestrzeni.

Na północny - zachód od mostu znajdziesz czary "LIFE DRAIN" i "RIVER SONG". Wróć do mostu i idź na północny - wschód aż spotkasz księcia Martina. Idź w tym samym kierunku a spotkasz Obkhara. Obydwaj dadzą ci pomocne informacje o tym jak zniszczyć machinę wroga.

Aby Gobliny przepuściły cię przez most musisz otworzyć skrzynię w północno - zachodnim rogu lasu. Znajdziesz w niej kartkę z hasłem do mostu (hasło do skrzyni SNOWFLAKE). Po przejściu mostu idź wzdłuż rzeki na wschód aż spotkasz Moreaulfa. Powie ci on o skrzyni znajdującej się w zamkniętym kanionie (hasło do skrzyni VICTORY). Ze skrzyni zabierz kartkę i podążaj według wskazówek w niej zawartych, aż dojdziesz do domku okupowanego przez gromadę gobasów. Po walce porozmawiaj z dziedzicem PHILLIPEM a on wręczy ci magiczny przedmiot który może zniszczyć maszynę Delekhana.

Machina znajduje się na półwyspie otoczonym przez rzeczki i góry. Jedna z tych gór jest czystą iluzją wywołaną przez wrogich magów, aby ukryć urządzenie. Po przejściu góry musisz pokonać paru strażników i za pomocą WAANI zniszczyć machinę.

CHAPTER 8

Nasi bohaterowie używając książki Macrosa przenoszą się do innego, obcego świata, który został pozbawiony siły magicznej. Jedynym sposobem aby posiąść z powrotem moc magiczną, jest znalezienie różdżki utworzonej ze skrystalizowanej manny (w namiocie na północ). Po walce będzie ona zużyta, więc z żółtych drzewek zbieraj kryształki manny aby zregenerować magiczną laskę. Idąc dalej na północ w jednym z trzech domków znajdziesz mapę (jak się okaże wyspy na której się znajdujesz). Z mapy dowiesz się że na północnym brzegu wyspy znajdują się ruiny świątyni. Dotknij każdej z kolumn oprócz trzeciej z prawej. Zauważysz, że każda z nich jest przedstawicielem danego boga i mogą nawiązywać kontakt telepatyczny. Poprzez magię emanującą z kolumn podwyższą ci się niektóre współczynniki. Dzięki kolumnie Dhatsavana natrafisz na ślad Puga. Musisz odnaleźć i przynieść do ruin puchar RLNNSKRR (w północno - wschodnim rogu wyspy, w dobrze strzeżonym namiocie). Dzięki niemu bogowie przeniosą twoją bandę w miejsce gdzie przebywa Pug. Po rozmowie z Pugiem użyj pucharu a osłabiony czarownik pozna wszystkie czary Owyna (bo jak mówi przysłowie : co dwie różdżki to nie jedna). Teraz zostało już tylko odnalezienie GAMINY. Wejdź do jaskini na zachód od trzech mostów i po północnej stronie rzeki. Po wejściu kieruj się na zachód aż zauważysz drzwi. W sali za nimi znajduje się Gamina i nie tylko... (skrzydlate potwory zabijesz tylko czarem "STRENGTH DRAIN").



CHAPTER 9

Na początku zabierz klucz "WARD OF RALEN - SHEB" z ciała martwego goblina. Żeby odnaleźć "wspaniałą szóstkę" magów musisz dostać się na drugi poziom. Wejście znajdziesz w północno - wschodniej części jaskini. Dojdziesz tam przez wschodnie drzwi. Magowie są w różnych miejscach i każdy z nich osobno.

Po pokonaniu wszystkich sześciu czarowników, wróć na pierwsze piętro i idź do wyroczni AAL, która znajduje się w północno - wschodniej części jaskini. Korytarzem wejdziesz do komnaty w której przechowywany jest kamień życia i zastaniesz tam Makalę.

Pozostanie ci już tylko ostateczna rozgrywka...

PIOTRAS & EMILUS

LARRY V
Passionate Patti does a Little Undercover Work

c.d. ze str 44

Nieprzyjemnym zgrzytem okazała się być kserokopiarka, której to wpływ zmusił Patti do wzięcia kąpieli w niewinnie wyglądającej szklanej budce.

Cóż za wstyd, cóż za widowisko! Zainteresowanie pracowników było Patti zupełnie nie na rękę, ale niewiele można było na to poradzić. Dopiero na dole udało się okryć co nieco kobiece wdzięki i przystąpić do inwigilacji M. C. Hammera - zakończonej udanym nagraniem w studiu (nie bez znaczenia był tu szyfr do zamka zapamiętany piętro wyżej). Sam pan Młotkowy (czyżby ten sam, który w fabryce z młotkiem gania?) próbował wprowadzić zamieszanie w szeregi przeciwników, ale nie przewidział, że szklarze wykiwali go już dawno temu - zamiast pancernych szyb wmontowali mu jakieś cienkie przesłony, które ustąpiły na wniosek lekko podenerwowanego głosu Patti (odpowiednio wzmocnionego przez 1000 Watowe kolumny).

W Los Angeles, oprócz aniołów wbitych w ściany kasyna, czekało Larrego żmudne ogrywanie automatów do gry. Pierwsze sukcesy dało się spożytkować na zakupienie wrotek i nawiązanie treściwej dyskusji z trzecią kandydatką do obfotografowania; resztę wygranej przyjął bez zbytnich oporów przygruby bramkarz, za możliwość zwarcia się z mocarną Laną. Tym razem oczywiście suchawy Larry ustąpił pierwszeństwa kobiecie, która szybko przejęła inicjatywę, koncentrując swoje wysiłki na pozbawieniu Larry'ego zbędnej odzieży.

Dumny ze swoich zdobycznych kaset Larry spokojnie wrócił do domu (pomijam tu strajk pilota, jako fakt drugorzędny). Dalej były uściski z prezydentem (ale tylko przez telefon), kilka okrzyków HIP - HIP - HURRA, wielkie i zdziwione oczy Patti, całusy, groźny Mr. Bigg i rakietowy biustonosz. Resztę autorzy gry przemilczają - jak secretne służby twierdzą, "amerykanie też mają cenzurę".

Lo'Ann

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: Sierra On - Line
Rok produkcji: 1991
Komputer: Amiga, IBM PC, Macintosh, Atari ST (?)
Grafika (PC): VGA, (na zamówienie Sierra On - Line przysyła wersję na kartę EGA).
Muzyka (PC): PC Speaker, Sound Blaster, Tandy 3 Voice, Game Blaster, Roland MT - 32/MT - 100/LAPC - I/CM - 32L/CM - 64, Pro Audio Spectrum, AdLib
Cena: PC: 580 tys. (5.25"), 580 tys. (3.5"), Amiga: 580 tys.
Ocena: 8 - 8 - 10

ONE ST

1. - 48474	30. - 37473
2. - 39943	31. - 04026
3. - 22881	32. - 41499
4. - 62824	33. - 45525
5. - 20169	34. - 21488
6. - 17457	35. - 01477
7. - 37625	36. - 22965
8. - 55083	37. - 24442
9. - 27173	38. - 47407
10. - 16720	39. - 06313
11. - 43893	40. - 53720
12. - 60613	41. - 60033
13. - 38970	42. - 48217
14. - 34047	43. - 42714
15. - 07481	44. - 25395
16. - 41528	45. - 02573
17. - 49009	46. - 27968
18. - 25001	47. - 30541
19. - 08474	48. - 58509
20. - 33475	49. - 23514
21. - 41949	50. - 16487
22. - 09888	51. - 40001
23. - 51837	52. - 56488
24. - 61725	53. - 30953
25. - 48026	54. - 21905
26. - 44215	55. - 52858
27. - 26705	56. - 09227
28. - 05384	57. - 62085
29. - 32089	

Zwykła trampolinka. Po wskoczeniu nic się
Po zeskoczeniu

Trampolinka bezpieczna. Po wskoczeniu nic się
Po zeskocze

Numerki, które należy zaliczać po kolei. Po
nic się nie dzieje. Po zeskoczeniu

Trampolinka zamykająca się i otwierająca co
Po wskoczeniu rozpoczyna się cy
trampolinką. Po zesk

Machająca trampolinka, okresowo zamykana i
Po wskoczeniu nic się nie dzieje. Po zeskocze

Trampolinka wyjątek. Po wskoczeniu nic się
Inne trampolinki znajdujące się w tym sam



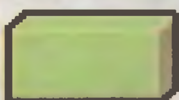






...EP BEYOND

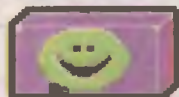
...nic dzieje.
...amyka się.



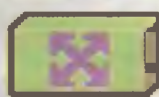
Trampolinka zamykaczka. Po wskoczeniu otwiera trampolinki znajdujące się w tym samym rzędzie. Po zeskoczeniu zamyka się.



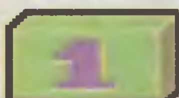
...nie dzieje.
...niu też nic.



Trampolinka zamykaczka na krzyż. Po wskoczeniu nic się nie dzieje. Po zeskoczeniu zamyka się oraz trampolinki znajdujące się na ukos od niej.



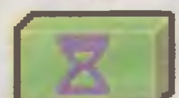
...wskoczeniu
...zamyka się.



Trampolinka wyrzutnia. Po wskoczeniu wywala cię do góry. Po zeskoczeniu zamyka się.



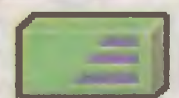
...jakiś czas.
...machania
...czeniu nic.



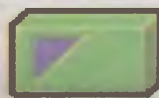
Trampolinka zrzutnia. Po wskoczeniu spadasz na dół. Po zeskoczeniu zamyka się.



...otwierana.
...niu też nic.



Wredna trampolinka narikut. Po wskoczeniu wyrzuca cię na lewo do góry.Po zeskoczeniu zamyka się.



...nie dzieje.
...m rzędzie.



Wredana trampolinka na prawo. Po wskoczeniu wyrzuca cię w prawo do góry. Po zeskoczeniu zamyka się.



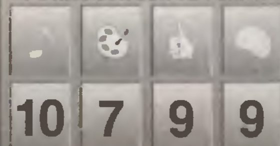
Jak co dzień wieczór piesek Colin Curly (tak brzmi jego pełne imię i nazwisko) zajadając sobie przepyszne chrupki QUAVER'y pogrywał w doskonałą grę PUSHOVER. Nie wiem czy zauważyliście ale na ogół opowiadania zaczynają się w jakimś przełomowym momencie, tak też będzie i teraz (może kiedyś zdarzy się inaczej). Nie wiadomo czy to chrupki były czymś skażone czy też komputer miał spięcie, w każdym bądź razie Colin po wchłonięciu kolejnego cipsa (pisz chipsa) został brutalnie wciagnięty do wnętrza komputera. Tu okazało się że nie jest tak źle jakby niektórzy to sobie wyobrażali. Colin odkrył że w środku jego komputera roi się od olbrzymich toreb z jego ukochanymi QUAVER'ami. Nie zastanawiając się ani chwili czym prędzej skoczył do pierwszej z nich i zatopił się na jakieś kilkanaście minut w konsumpcji. Gdy skończył jedną paczkę zaraz zobaczył że jest druga i trzecia, czwarta, sześćsetna, milionowa... Colin miałby tutaj świetne życie gdyby nie to, że aby dostać się do kolejnej paczki pełnej chrupek musiał najpierw poskakać po pewnej liczbie trampolin i dopiero gdy wszystkie zaliczył (czyt. pozamykał) mógł zanurzyć swe pieskie ciałko w morzu QUAVER'ów. Poza zwykłymi trampolinami, są jeszcze trampoliny specjalizowane, których przeznaczenie opisane jest wyżej. Tak błąkać się będzie od paczki do paczki aż odechce mu się w końcu chrupek i znowu wróci do naszej rzeczywistości (zapewniam że nie dochodzi się do tego zbyt szybko).

Colin, jak to pies, może poruszać się: w lewo, w prawo, w dół, oraz we wszystkie kierunki na ukos. Wszystkie wyżej wymienione ruchy uzyskasz przechylając swój kij radości (joystick) w odpowiednim kierunku. Aby ruch wykonać o dwa pola należy oprócz wychyłu kijaszka użyć przycisku FIRE. I oto cała joystickologia.

Znając cię już dość długo mój drogi czytelniku (chętniej czytelniczko) pewien jestem, że z pewnością pomożesz Colin'owi wybrnąć z łakomstwa i wnętrza komputera a zarazem świetnie się będziesz bawił grą zrobioną głównie dla rozrywki i przyjemności. Czego ci życzy

EMILUS

ONE STEP BEYOND
OCEAN '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast



10	7	9	9

NINTENDO

Znowu witam ponownie!

Znam takich urwipołciów którzy w ogóle gardzą NES'em i jego odpowiednikiem Pegasusem. To co z tego, że są to konsole ośmiobitowe? One ciągle jeszcze żyją na zachodzie. Firmy produkujące oprogramowanie piszą dla nich nowe





Pacmania

Pacman to przebój wszechczasów. Moja mama złamała na nim joystick. Teraz Pacman w nowej szacie i z nowymi możliwościami. Pacmania jest jakby Pacmanem trójwymiarowym. Żółta mordka zasuwa po labiryncie i oczywiście ucieka przed wstrętnymi potworkami. Innowacją jest możliwość skakania naszym pupilem. Dzięki temu można przeskoczyć nad potworkami i uratować się z niejednej trudnej sytuacji. Urozmaiceniem gry są śmieszne animowane scenki. Muzyka w grze jest bardzo przyjemna, grafika też dobra. Grę tę pamiętam z wersji na ZX Spectrum, gdzie była jedną z ciekawszych pozycji. Muszę przyznać, że nie widzę różnic pomiędzy wersją spectrumową i konsolową. Kto lubi Pacmana (są tacy co nie lubią?) to spędzi wiele miłych godzin biegając i zjadając swoje ulubione białe kropki (podawać z ryżem Uncle Ben).







Side Pocket

Boczne kieszenie, czyli bilard. Swego czasu grałem w (prawdziwy, nie komputerowy) bilard dużo, więc nie doceniałem go w postaci konsolowej gry. Side Pocket z początku nie zachęca do gry. Enigmatyczne menu i kilka kolorowych bil. To było na początku. Gdy pograłem dłużej, stwierdziłem, że gra jest naprawdę niezła, jak na konsolową. Grać można w zwykły bilard samemu, albo ne dwóch graczy. W tym ostatnim przypadku można jeszcze zagrać w amerykańska odmianę bilardu, tzw. "dziewiątkę". Już przy pierwszym strzale docenić można efekty dźwiękowe gry. Bile miło uderzają o bandy (boom) i stukają o siebie (stuk). Gra jest wieloetapowa, a etapy podzielone strzałami zręcznościowymi.

Symulacja ruchu bil, kątów odbicia oraz zależności ruchu bili od punktu przyłożenia kija jest dosyć realistyczna. Bile reagują nawet na nietypowe uderzenia, które pozwalają je podkręcić lub podrzucić. W miarę grania dochodzi się do coraz większej wprawy, a sama zabawa dobrze wciąga.





Super Marioland (dla Game Boy'a)

No i mamy Mario Brosa w kieszeni. Wieloetapowe, platformowe skakanie i ratunek dla księżniczki Daisy. Dla przypomnienia: Mario jest skaczącym, wąsatym hydraulikiem, który znalazł się w dziwnym świecie. Królestwo Muchomrów jest dręczone przez złego króla Koopę (czytaj: Kupę). To właśnie z jego wysłannikami musi walczyć Mario. Z chodzącymi i skaczącymi, z latającymi i strzelającymi. Akcja "Super Mariolandu" jest żywa i oczywiście wciągająca. Grający musi nabrać niezłej wprawy w skakaniu po platformach i "wytrząsywaniu" forsy z kamyków. Głównym zadaniem, prócz niszczenia i omijania prawie wszystkiego oraz zdobywania monet, jest uwolnienie Daisy. Jednak aby tego dokonać, trzeba się sporo napocić. Ta gra jest już legendą wśród oferty dla Game Boya. Gra się szybko, fajnie i nie można się oderwać. Sam nad tą zabawą spędziłem już chyba dwa tygodnie ciągłego pogrywania. "Super Marioland" to gra, w którą trzeba zagrać.

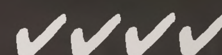






Home Alone 2

... czyli Kevin sam w Nowym Jorku. I tak jest w grze: sam Kevin skacze przez walizki, babcie z parasolkami, posługaczy hotelowych, spadające klucze, kevinożerne odkurzacze i inne alony (co?). Zręcznościówka, jednak z niezłą grafiką. Postacie są duże na około 1/4 ekranu i śmiesznie animowane. O co chodzi? Wiadomo, mały, grzeczny (?) blondynek jest poszukiwany za używanie podrobionych kart kredytowych. Wszyscy ścigają biednego dzieciaka, jednak ten próbuje nie dać się złapać. W tym celu zbiera rożne przedmioty, które potem rzuca pod nogi swym prześladowcom. Na boya hotelowego najlepsze jest szkło z potłuczonej butelki. Latającą babcię z zabójczą parasolką lepiej ominąć z daleka, a odkurzacz i faceta z wózkiem przeskoczyć. Pomogą w tym sprężynujące sofy rozstawione pod ścianami. W sumie gra jest niezłą, wymagającą potrenowania zręcznościówką.

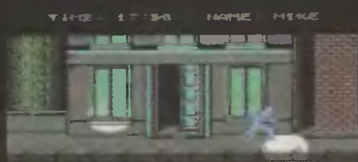


programy. Jakie nowe? A Hook, Home Alone 2, Batman Returns - to nic? Znana firma Ocean Software przygotowuje dla NES grę opartą o film "Jurassic park". Wierzcie mi (albo wytrzyjcie okulary o swe łysinki), że konsole typu NES jeszcze długo będą "żyć" w krajach bardziej cywilizowanych. U nas dzięki Pegasusowi dopiero rozkręca się to olbrzymie koło zwariowanego świata konsol.

I jeszcze jedno: Game Boy jest urządzeniem opartym o technologię ośmiobitową. Wiedzieć, że dzwonią, to dobrze, ale chcąc się mądrzyć, należy wiedzieć w którym kościele (sic!).

Dy Wiydzynia, BrYmba

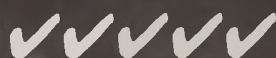
Dystrybutorem opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z. o. o.
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel./fax 380502, tel. 380569





Hostages

No proszę! na to czekało chyba wielu. Super przebój z Amigi w wydaniu konsolowym. I to wcale nie gorszy. Hostages są już legendą wśród gier: dobra grafika połączona ze sprawną animacją oraz podtrzymująca emocje muzyka. Tak było na kolorowej Amidze i tak jest na Pegasusie. Grafika i animacja są prawie identyczne, gorsze wykonanie muzyki jest spowodowane ograniczeniami technicznymi konsoli. O co chodzi w grze? Otóż źli, zamaskowani, przebrzydli terroryści opanowali ambasadę wielce szanowanego kraju. Gracz ma za zadanie odbić wszystkich przetrzymywanych w budynku zakładników. W tym celu musi odpowiednio pokierować komandosami ze specjalnej grupy antyterrorystycznej. Pierwszym zadaniem jest ustawienie snajperów. Nie jest to proste, bowiem teren wokoł budynku penetrują reflektory terrorystów. Kolejnym zadaniem jest wprowadzenie (z dachu na linach i przez zamknięte okno) swojego komandosa do budynku. W środku oczywiście w labiryncie pokoi wałęsają się (no comments) uzbrojone po zęby zbiry. Tak więc odbicie zakładników nie będzie proste. Może pomogą snajperzy, którzy czasem wypatrzą terrorystę przez okno. Jednym słowem gra jest warta pary butów. Polecam.



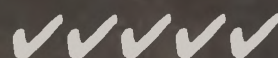




Ferrari Grand Prix Challenge

Już po tytule wiadomo, że będzie szybki wyścig. Zawody formuły pierwszej uwielbiają wszyscy, nie dziwi więc fakt pojawiania się co jakiś czas gry o tym. Widziałem wiele "symulatorów" rajdowych: takie, które były naspikowane bajerami, animacjami, jak i te proste. Ferrari Grand Prix Challenge jest dobrym połączeniem wielu zalet w jednym. Po pierwsze jest prosty i fajny. Po drugie posiada dobrą grafikę i animację. Po trzecie niezły podkład dźwiękowy i atrakcyjną oprawę wyścigów. Po czwarte... najpierw wsiadamy do swojego czerwonego Ferrari, bierzemy udział w kwalifikacjach, startujemy w kolejnych wyścigach. Przebieg wyścigów nie jest nudny. A to konkurent nie pozwala się wyprzedzić, a to zużyły się opony, kończy się paliwo, itp. Wszelkie naprawy i uzupełnienia dokonuje się na bocznym torze. Kto interesuje się wyścigami, to wie, że dużo zależy od szybkości facetów zmieniających koła. Tak jest i tu: gracz musi nieźle nagimnastykować się palcami, aby wymiana przebiegała szybko.

W tej grze jest jeszcze jedna rzecz warta pochwalenia: potrącony przeciwnik nie odjeżdża, tylko też ulega wypadkowi.

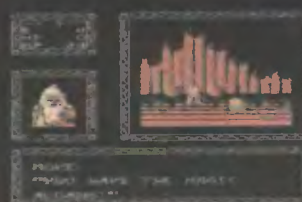


Willow

Gra nawiązuje tytułem do niezłego filmu fantasy, jednak wykorzystując postacie nie jest powiązana z filmowym scenariuszem. Po uruchomieniu długo przecierałem oczy ze zdziwienia. Gra przygodowa na konsolę? I do tego jeszcze z cechami role playing games? Nie - pomyślałem - to musi być kit. Zacząłem grać. Zabawa powoli mnie wciągała. Jako gracz wcielam się w postać niesłusznego wzrostem Willowa. Musi on uchronić biednych ludzi przed czarami złej królowej Bavmordy. W tym celu wędruje od wioski, do wioski i przy okazji wykonuje inne zadania. Porozumiewanie się pomiędzy postaciami uproszczono do minimum: jeśli postacie spotkają się, to wymieniają swoje poglądy. I tyle. Jednak gra "Willow" wybija się z motłochu strzelanek i mordobić. Grafika jest ładna, choć nieco schematyczna. Całościowo gra jest niezła i wciągająca, jednak jak na przygodówkę trochę mało urozmaicona. Całe szczęście, że akcję można w dowolnej chwili przerwać i dzięki systemowi haseł następnego dnia kontynuować.







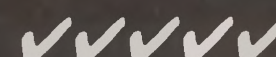


Moonster in my pocket

Oto gra z pierwszej dziesiątki hit - list światowych. Super zręcznościówka i super zabawa. Sprawdziłem. Zabawa jest rzeczywiście doskonała, ponieważ gra zachwyca wszystkim. Grafika jakiej nie powstydziłby się żaden przyzwoity komputer, animacja wprost cukierkowa, a jaka akcja!. Gracz może sterować drakulastym wampirem lub frankejsztajnowym potworem. Oczywiście trzeba walczyć z rożnego typu stworzeniami: zombi, latającymi kotami, czarownicami, trupami, szkieletami i innymi ohydnymi potworami. Należy umiejętnie skakać po parapetach, garnkach i innych



magnetofonach. Tło akcji stanowią kolejne pomieszczenia domu, bowiem nasze stwory są mniej więcej wielkości pudełka od papierosów (no smoking please). Wiele miejsc domu można spenetrować tylko odnajdując odpowiednią drogę, co sprawia, że gra w miarę zabawy staje się coraz bardziej atrakcyjna. Całości dopełnia ekstra muzyczka i efekty dźwiękowe (ach ten upadający klucz). Nic nie przesadzam, gra jest naprawdę wyśmienita, a jak zagra się "na dwóch graczy" - to odlot.



LISTA PRZEBOJÓW

LISTA I LISTY

HITY

ATARI XL/XE
1. Miecze Valdgira II
2. Władcy Ciemności
3. Syn Boga Wiatru
4. Raazyn 1809
5. Kampania Wrześniowa
6. Kolony
7. Przemytnik
8. AD 2044
9. Klątwa
10. Hans Kloss

ATARI ST
1. Street Fighter II
2. Crazy Cars III
3. Lemmnigs II Tribes
4. Civilization
5. Sabre Team
6. Ishar
7. Transarctica
8. Storm Master
9. Sensible Soccer 92/93
10. No Second Prize

AMIGA
1. Desert Strike
2. Street Fighter II
3. Gunship 2000
4. Syndicate
5. Body Blows
6. Sensible Soccer 92/93
7. B-17 Flying Fortress
8. Flashback
9. Chaos Engine
10. Lemmings II Tribes

PC-et
1. X-Wing
2. Comanche-Disk I
3. Alone in the Dark
4. Flashback
5. Prince of Persia II
6. Test Drive III
7. TIM
8. Syndicate
9. Castles II
10. Civilization

COMMODORE
1. Street Fighter II
2. Creatures II
3. Crazy Cars III
4. Test Drive III
5. Another World
6. Golden Axe
7. Pirates
8. Steel Thunder
9. Strike Fleet
10. Rick Dangerous

NINTENDO
1. Super Mario Bros IV
2. Prince of Persia
3. North & South
4. Castlevania
5. Double Dragon III
6. Dragon's Lair
7. Robocop II
8. Street Fighter II
9. Robin Hood
10. Get Away

SHITY

ATARI XL/XE
1. Tarzan
2. Upiór
3. Zbir
4. Change
5. Major Bronx

ATARI ST
1. Harley Davidson
2. Asteroids
3. Prohibition
4. Maniax
5. Last Trooper

AMIGA
1. Toki
2. Vixen
3. Warlock the Avenger
4. Global Gladiators
5. Off Road

PC-et
1. Star Control
2. Air Warrior
3. Ski or Die
4. Colgate
5. Budokan

COMMODORE
1. Blue Max
2. Pole Position
3. Operation Wolf
4. Pitfall
5. Pitfall II

NINTENDO
1. Contra
2. Green Beret
3. Street Fighter
4. Tank
5. Turtles

ŚWIAT

HITY

ATARI ST
1. Chaos Engine
2. Lemmings II Tribes
3. Lotus III
4. B-17 Flying Fortress
5. Street Fighter II
6. No Second Prize
7. Civilizstion
8. Premier Manager
9. Transarctica
10. Sensible Soccer 92/93

COMMODORE
1. Crazy Cars III
2. Hook II
3. Chuck Rock
4. Wrestlemania II
5. Streat Fighter II
6. Creatures II
7. Neuronics
8. Table Tennis
9. Project Firestar
10. Legend of Kage

AMIGA
1. Gunship 2000
2. Goal!
3. Syndicate
4. Champ Manager'93
5. Graham Gooch Cricket
6. Flashback
7. Desert Strike
8. Reach for the Skies
9. Body Blows
10. Sensible Soccer 92/93

PC-et
1. Ishar II
2. Silverball
3. Aces Over Europe
4. Super Fighter
5. Strike Commander
6. Space Hulk
7. Dark Sun
8. Syndicate
9. Might & Magic V
10. Lands of Lore

LISTA I EXPERCI

HITY

ATARI XL/XE
1. Incydent
2. Kupiec
3. Barahir
4. Super Fortuna
5. Władcy Ciemności
6. Magic Dimension
7. Tron
8. The Last Guardian
9. Lizard
10. Raazyn 1809

COMMODORE
1. Castle
2. Clystron
4. First Samurai
5. Bod the Alien
6. Creatures II
7. Megastarforce
8. Cool Croc Twins
9. Fist Fighter
10. Empius

AMIGA
1. Soccer Kid
2. Sacond Samurai
3. The Lost Vikings
4. Syndicate
5. Hired Guns
6. One Step Beyond
7. Dog Fight
8. Space Hulk
9. Gunsip 2000
10. The Pstrician

PC-et
1. Privateer
2. Seal Team
3. NHL Hockey
4. Sim Farm
5. Betrayal at Krondor
6. Body Blows
7. The Patrician
8. Dark Sun
9. Jimmy Connor's Pro Tennis Tour
10. Silverball

SHITY

ATARI XL/XE
1. Tarkus
2. Kampania Wrześniowa
3. Jumping Jack
4. Another World
5. Zbir

COMMODORE
1. Mc Donald's Land
2. Robocop III
3. Hook
4. Street Fighter II
5. Terminator II

AMIGA
1. Super Sport Challenge
2. Back Sides
3. Skidmarks
4. Global Gladiators
5. Rescue

PC-et
1. Zone 66
2. Euro Soccer
3. Bananoids Strike Back
4. Super Fighter
5. Might & Magic V

Złota Polska Jesień

Przyznam, że to co dzieje się za oknem nie przypomina nic a nic rzeczywistości. Dlaczego? Ano dlatego, że z mojego okna widać jak czterech gości niesie wannę, w której siedzi żaba pomalowana na niebiesko i śpiewa Marsyliankę, co jakiś czas wykrzykując "Do ataku mości panowie !". Sami przyznacie, że nie jest to normalny widok.

Ale na szczęście jesteście Wy, nasi kochani czytelnicy, potwierdzający co numer, że jesteście z nami. Wierzcie mi, że zaskoczyliście nas nawałnicą prac nadesłaną na pseudo konkurs "Pole do popisu". Tak, tak, nadesłaliście wiersze, rysunki, pochwały, poparcia dla Triumwiratu oraz Naczelnego i spółki, pieniądze, bony i inne takie. To wszystko obejrzeliśmy, w zasadzie nadal jeszcze oglądamy i zastanawiamy się nad tym, co dalej z tym zrobić. W każdym razie dziękujemy wszystkim, tym którzy do nas przysłali swoje wypociny. Szczególne dzięki (tzw. thanx'y) dla: Punishera, Kwiczoła, Bickera, Spidera, Volfensteina, Eśka (fajny wiersz), Rabina Hooda, Sir Kubby, Gindera (tak jak chciałeś), P.C.ollinsa, pana Kubeczko i innych ciemiężycieli komputerowego cesarstwa. Co do listy przebojów to sami widzicie co się dzieje, więc nie trzeba wam tłumaczyć. Czwarty znaczek w metce oznacza mózg, czyli zaangażowanie umysłowe podczas gry. A wszystko co widzicie jest zwykłą iluzją. No to do następnego odcinka.

EMILUS

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis

Datownik

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

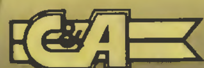
podpis przyjmującego

Kupon ważny do 30.11.1993 r.

Tytuł \ Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	90000	180000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	X	90000	180000	

Co by zaprenumerować...

Bajtek Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.



Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET Co tu się rozpisywać - obejrzyj to, co trzymasz w ręku!

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt z wydawcą.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".

Pole do popisu

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba, a jak mu się nie podoba - może nic nie robić. Jeżeli coś zrobicie, możecie to do nas przysłać, ale możecie tego nie przysyłać. Pełna swoboda.

Wpisz, kto był producentem gry:

PLATOON ....

RAID OVER MOSCOW ....

KNIGHT LORE ....

EXOLON ....

TIR NA NOG ....

MOVIE ....

FIGHTER PILOT ....

Konkurs - kupon.

LISTA PRZEBOJÓW
komputera typu ....

HITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	





SHITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Tu wklej swoje zdjęcie

XYWA:

Bajtek

jest najstarszym i największym pismem komputerowym w Polsce. Wydawany jest nieprzerwanie od 1985 roku, a jego nakład sięga 100.000 egzemplarzy. Pismo adresowane jest głównie do młodzieży w wieku licealnym, choć nie brak wśród czytających osób starszych i młodszych.

Bajtek jest adresowany do użytkowników różnych typów komputerów, zarówno 8-bitowych, jak: **ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad** oraz 16-bitowych: **Atari ST, Amiga i IBM PC**. Oprócz działów poświęconych konkretnym maszynom, czytelnicy mogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rubryka Micromagazyn) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urządzeń na rynku wtórnym zawartych w rubryce "Giełda".

Bajtek to również rozrywka. W dziale "Co jest grane?" prezentowane są opisy gier, zasługujące naszym zdaniem na uwagę.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 12,5 tys. zł.

TOP SECRET

jest wysokonakładowym (130.000 egzemplarzy) miesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkiemu co się z nimi wiąże. Nie będziemy się chwalić jak wspaniali jesteśmy, radzimy przeczytać niniejszy egzemplarz od deski do deski.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 12,5 tys. zł.

Commodore & Amiga

to ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70.000 egzemplarzy, poświęcony w całości komputerom **C-64** i **Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom i przyszłym posiadaczom tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala świeżo upieczonym nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Commodore & Amiga prezentuje również gry, uzupełniając materiały z TOP SECRETU.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 10 tys. zł.

Wyprostowanie: Przy teście joysticków w poprzednim numerze nie podaliśmy dwóch istotnych informacji. Poza Skorpionem wszystkie joysticki dostaliśmy od firmy 3-State Poland, Warszawa, ul. Majdańska 9. Skorpion jest produktem polskim wytwarzanym przez Przedsiębiorstwo Techniczno-Handlowe MATT (pamiętacie jeszcze te joysticki?), 90-302 Łódź, ul. Wigury 15. Obie firmy udzielają gwarancji na sprzedawany sprzęt.

Wasz przysłowiowy Red.

konkurs

HISTERYCZNY

Tak, tak to było bardzo dawno temu, gdy jeszcze nie każdy komputer posiadał joystick, a na kalkulator mówiło się komputerek. Nie każdy pamięta te czasy gdyż Ci co wtedy żyli (tzn. mieli naście lat), już wyrośli z komputerów, a Ci którzy żyją dzisiaj nie zdawali sobie jeszcze sprawy z otaczającej ich rzeczywistości. No, ale do rzeczy. Zostałem zmuszony (czyt. zgłosiłem się na ochotnika) do wymyślenia małego nieskomplikowanego konkursu związanego z grami. I oto on. Należy przypomnieć sobie a następnie wpisać w kupon (na gamek z zupą) konkursowy, jakie firmy wydały następujące gry: PLATOON, RAID OVER MOSCOW, KNIGHT LORE, EXOLON, TIR NA NOG, MOVIE, oraz FIGHTER PILOT. Nie muszę chyba dodawać że wszystkie te gry zostały wydane na najwspanialszym komputerze do gier jakim było ZX - SPECTRUM. Konkurs nie jest trudny, więc i nagrody nie są zbyt skomplikowane. Jakie? To się okaże.

No moi mili, to zakładajcie kurteczki i jazda do dziadka, który z miłą chęcią przypomni sobie tamte czasy i pomoże Wam w rozwiązaniu.

Wasz przysłowiowy Koń

KONKURS

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Bajtek	1990			3	4								
Bajtek	1991	1		3	4		6	7	8	9	10	11	12
Bajtek	1992		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bajtek	1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
C&A	1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
C&A	1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
TOP SECRET		11		13	14	15	16	17	18	19			
ATARI MAGAZYN		1	2										

w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

....

....

KOSZTY WYSYŁKI

1 numer - 4000 zł
2-5 numerów - 6000 zł
6 i więcej numerów - 10000 zł

Razem: ______ egz. za: ______ zł
+ koszt wysyłki: ______ zł
DO ZAPŁATY: ______ zł

- egzemplarze po 8.000 zł
- egzemplarze po 10.000 zł
- egzemplarze po 12.000 zł
- egzemplarze po 15.000 zł
- egzemplarze po 18.000 zł
- tych numerów już brak

W lewej części kuponu zamieszczona została lista wszystkich numerów czasopism, jakimi dysponujemy. Kolor pola określa cenę pojedynczego egzemplarza i jest ona podana w spisie na dole.

Dla każdego z numerów, który pragną Państwo zakupić, trzeba w wolnej kratce wpisać liczbę żądanych egzemplarzy. Na koniec należy w żółte pola wpisać całkowitą liczbę egzemplarzy i ich sumaryczną wartość. Wyliczona kwota powinna zostać powiększona o koszty wysyłki według danych zawartych w środkowej części kuponu.

Do tak wypełnionego kuponu należy jeszcze wpisać dane osoby zamawiającej i wysłać go na adres redakcji wraz dowodem wpłaty (lub jego kserokopię) wyliczonej sumy pieniędzy.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota im odpowiadająca zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody (wyniki losowania opublikujemy w Bajtku), a wszyscy pozostali zostaną skreśleni z listy graczy.

Prosimy zatem osoby zainteresowane loterią o zaznaczenie tego faktu w górnej części kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:
Bank Agrobank S.A., Warszawa
ul. Grochowska 262, rachunek nr 470005 - 1834 - 131

Wypełnione kupony wraz z dowodem wpłaty prosimy wysyłać na adres:
Spółdzielnia Bajtek, ul. Rapperswilska 12,
03-596 Warszawa - z dopiskiem na kopercie RETRO.

PROJECT FIRE START

Eksperymenty przeprowadzone na statku kosmicznym "Prometeus" wymknęły się naukowcom spod kontroli. Mutanty, powstałe w wyniku badań, zaczęły atakować ludzi. Ty, jako agent do zadań specjalnych, przybywasz by uratować pozostałych przy życiu członków załogi oraz zniszczyć statek wraz z pozostałą zawartością, tj. mutantami. Tak więc musisz wykonać misję, która składa się z kilku trudnych zadań.

Na początek trzeba znaleźć "Cryo - chamber" i uwolnić Mary, następnie zamknąć ją w kapsule ratunkowej. Potem musisz odnaleźć i uruchomić mechanizm odpalający wspomnianą kapsułę, by wreszcie odszukać wyłącznik systemu autodestrukcji statku. Po jego uruchomieniu pozostaje Ci już tylko jak najszybciej dotrzeć do promu kosmicznego, którym szczęśliwie opuścisz ten shit (ship?). Teraz nieco bardziej szczegółowo:

Najpierw musisz udać się po bardzo skuteczną broń, jaką jest "laser plasma". Musisz dojść korytarzem "A" do drugich drzwi od góry, tam znajduje się korytarz "C" i dwie windy. Wsiądź do jednej z nich i wjedź na trzecie piętro. Tam czeka Cię mało przyjemny widok (kilkunastu zabitych ludzi), jednak nie przejmując się nim ruszaj w dalszą drogę. Od wind idź drogą w prawo. Po przejściu korytarza "M" wsiądź do windy i pojedź nią na drugie piętro. Przejdź do korytarza "X", tam wejdź w drzwi na dole. Gdy będziesz w korytarzu "Y" idź do samego końca (w lewo) i wejdź w drzwi u góry. Po przejściu jednej komnaty trafiasz do pomieszczenia, gdzie znajduje się broń, którą zabierasz, ponownie nie zwracając większej uwagi na zwały trupów.

Teraz należy się udać po kartę ID oraz taśmę video na której nagrane są ważne informacje dotyczące projektu "Firestart". W tym celu musisz cofnąć się do wind koło trupów i zjechać na pierwsze piętro. Gdy już będziesz na miejscu, pójdź w lewo. Tam znajdziesz korytarz "L" i wejdziesz do drugich drzwi od góry, gdzie koło zabitego człowieka leży karta ID oraz pistolet. Drzwiami na lewo przejdź do laboratorium i weź taśmę video. Warto dodać, że w samym końcu korytarza "L" są drzwi, za którmi znajduje się maszyneria zdolna całkowicie zregenerować siły życiowe.

Idąc po taśmę zapewne zauważyłeś windę, do której nie mogłeś się dostać. Teraz, jako posiadacz karty ID możesz to uczynić, ale jeszcze nie wjeżdżaj na górę. Idź do wind koło trupów i zjedź na pierwsze piętro. Znajdziesz się w korytarzu "G". Gdy dojdziesz do jego końca ukażą się drzwi, za którymi jest Mary. Na początku mogą się nie otwierać, ale po jakimś czasie wtargną tam mutanty, uszkadzając mechanizm zabezpieczający i mimowolnie torując Ci drogę. Gdy już uwolnisz Mary, idź z nią na lewo, do korytarza "G1". Wjedź windą na drugie piętro, potem przejdź do drzwi znajdujących się obok, po lewej. Znajdują się tam kapsuły ratunkowe. Otwórz białe drzwi i ulokuj Mary wewnątrz. Opuść to pomieszczenie i idź do windy, którą zjedź na dół do korytarza "G1". Następnie przejdź do korytarza "G" i jedź windą na trzecie piętro. Po wyjściu z windy idź na lewo, do korytarza "L" i wejdź do windy, którą udaj się na czwarte piętro. Tam znajdziesz główny wyłącznik systemu autodestrukcji statku. Uruchom go. Przejdź do drzwi znajdujących się obok (na dole, po lewej) i wystrzel kapsułę z Mary. Teraz pora zatroszczyć się o siebie. Zjedź na dół i idź do wind koło już wiesz czego. Zjedź na drugie piętro. Znajdziesz się w korytarzu "C". Idź na prawo do pomieszczenia "A", do samego końca w lewo. Są tam drzwi, którymi dojdziesz do windy. Zjedź na pierwsze piętro. Już tylko czterech mutantów dzieli Cię od statku, którym spokojnie opuścisz "Prometeusa".

Na pokładzie promu czeka Cię jeszcze jedna niespodzianka...

Rafał Zgryziuwicz

Komputer: C-64

WALIMY, BO SIĘ ŚCIEMNIA!!!

Ehhh... Pamiętam jak to w roku pańskim 1986 w jakimś numerze "Komputera" Zenon Rudak zachwycał się grą Saboteur... Cóż, od tego czasu upłynęło już nieco cieczy w Wiśle, a gra ta zdążyła pokryć się patyną starości i uznana została za klasykę...

SABOTEUR

Do rzeczy jednak mociumpanowie! W gierce owej wcielamy się w postać najemnego sabotażysty, którego głównym zajęciem jest włamywanie się, wykradanie, wysadzanie itp. (jeszcze trochę i mógłby się nadawać na redaktora Top Secretu). Zostaje on wynajęty przez pewną korporację X, aby odzyskać pewne kompromitujące ją dokumenty skradzione uprzednio przez korporację Y (rzecz jasna dokumenty zapisane są na dyskietce, a co!). Uzbrojeni jedynie w gwiazdkę do rzucania przybywamy małym pontonem do silnie strzeżonej bazy korporacji Y.

Cóż w bazie, jak to w bazie - niebezpiecznie. Wszędzie kręcą się strażnicy, czasami nawet uzbrojeni w pistolety maszynowe. Po korytarzach biegają zjadliwe wilczury (przypominające ratlerki - Naczelny). Pod sufitami zdarzają się działka tylko czyhające na nasz błąd...

Nic to jednak, strażników powalamy zręcznym kopnięciem z wyskoku, lub też zabijamy znalezioną po drodze cegłówką, pod działkami staramy się jak najszybciej przebiegać, a dobrym antidotum na pieski okazują się walające się gdzieniegdzie kindżały. Hulaj dusza, tym bardziej, że za każdego wyeliminowanego strażnika otrzymamy po powrocie wymierne wynagrodzenie w twardej walucie...

Musimy jednak pamiętać o celu misji: trzeba odnaleźć dyskietkę. Mamy na to zaledwie 180 sekund, a baza jest rozległa, są w niej i podziemia, i dwie kolejki, wiele pomieszczeń i ślepych zaułków. Na dodatek na poziomach wyższych niż pierwszy często staną nam na przeszkodzie zamknięte drzwi. Otworzyć je można za pomocą terminali, czasami stojących dość daleko (takie cóś przypominające młotek).

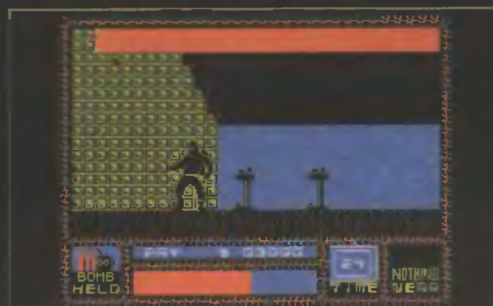
Odnalezienie dyskietki to jednak nie wszystko. Trzeba jeszcze znaleźć bombę i umieścić ją w sejfie w którym była dyskietka. Potem zaś należy szybko czmychać, najlepiej na dach, gdzie czeka już na nas śmigłowiec...

Gra ta jest już, ehhhm, stara, ale jakby to powiedzieć...

Alex&Gawron

Komputer: ZX Spectrum





COUNTDOWN / IBM PC
Po otwarciu bomby włącz CAD i pobaw się nim np. analizując pocztówkę. Po wyjściu na rozbrojenie bomby będziesz miał 246 sekund.
(Jaromir "Herr Maniac" Król)

DIGI DUCK / Atari
Wpisz na planszy tytułowej "DE JET" a otrzymasz 99 żyć.
(Krzysztof Przybyszewski)

DOUBLE DRAGON III / Nintendo
Wciśnij jednocześnie przyciski: "Turbo A", "Turbo B" i "Start" - przeskakujesz levele.
(Krzysztof Milller)

DUCK TALES / Commodore
Jeżeli pierwszy ruch wykorzystasz na udanie się do sejfu, to na pewno otrzymasz 1000$. Musisz skoczyć z pozycji górnej.
(Mr. Szalabab)

FIRE FORCE / Amiga
Podczas misji weź bazookę i trzymając "Fire" naciśnij "Esc". Teraz wybierz opcję "ARMOURY" i wycofaj bazookę ze swojego uzbrojenia. Dzięki temu nie będziesz musiał się martwić o rakiety do niej. Ta metoda odnosi się do wszystkich rodzajów broni.
(Wania i Jimmy)

GRAND PRIX BRASIL / Commodore
Po sygnale do startu przyspiesz do 50 mph i wrzuć jedynkę. Zryw i 1. pozycja murowana.
(Toy Dolla)

I - BALL II / Commodore
Na początku trzeciego etapu naciśnij "Space". Pozbędziesz się wszystkich latających cegiełek.
(Superboy)

JACKETS + / Commodore
Rakiety zdobędziesz niszcząc granatami napotkane domki (rzut granatem: "Fire" + "Góra").
(Piotr Kuczyński)

LETHAL WEAPON / Amiga
"Alt" + "Y" +: "I" - bezkolizyjność, "K" - amunicja, "L" - dodatkowe życia, "0" do "9" - następny poziom.
(Wania i Jimmy)

MAD TV / IBM PC
Jeśli chcesz narobić kłopotów konkurencji czy wyrzucić kogoś z jego siedziby, to pozamieniaj tabliczki na tablicy informacyjnej. Może to zaowocować np. wizytą oszukanych gangsterów u konkurencji, zamiast w sklepie z bronią.
(Sławomir "Herr Maniac" Król)

NAJEMNIK / Atari
Wpisz się jako Bilbo - nieśmiertelność na strzelnicy.
(Michał Radecki - Mikulicz)

NATO COMMANDER / Atari
Jeżeli ustawimy kursor nad jednostką U. W. oraz naciśniemy "O" + "Start" to jednostka ta zostanie unieruchomiona do czasu bezpośredniego kontaktu z Twoimi siłami.
(Piotr Janik)

PIEKIEŁKO / Atari
Podłącz joystick do drugiegoportu. "Fire" + "Esc" - przejście do następnej planszy.
(Michał Radecki - Mikulicz)

PIRATES / Commodore
Jeśli masz bardzo dużo pieniędzy i chcesz kończyć, napadnij na fort z lądu. Musisz przegrać i wtedy zostanie tylko 1 osoba w załodze. Teraz, po dojściu lądem do miasta wybierz opcję "PODZIAŁ ŁUPÓW", prawie całe złoto będzie twoje i zostaniesz doradcą króla.
(Łysak)

SOLOMON'S KEY / Amstrad
Na planszach 5, 11 i 14 strzel w kluczyk, to się obróci. Zjedz go i idź do wyjścia. Następna plansza to plansza specjalna.
(Benny)

SLEEPWALKER / Amiga
Na screenie tytułowym wpisz "DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG". Nosy obydwu bohaterów przybiorą kolor zielony. Podczas gry klawisz "Tab" zwiększa ilośc żyć do 9 natomiast "Enter" przenosi do następnego levelu.
(Jimmy i Wania)

THUNDER CADES / Nintendo
Na chwilę przed ukończeniem planszy rzuć bombę. Jeśli zdążysz zaliczyć planszę zanim bomba przestanie wybuchać, to na następnych poziomach nikt do Ciebie nie wystrzeli (dopóki nie użyjesz bomby ponownie.
(Krzysztof Miller)

U - BOOT / Commodore
Pociski Cię nie trafią jeśli popłyniesz w lewą część planszy.
(Sir Szrapnel)

WINGS OF FURY / Amiga
Po wpisaniu kodu "COLIN" dowolna ilość żyć po "Ctrl" + "P", 30 rakiet i torped po "C".
(Paweł Skorek)

VENDETTA / Commodore
Kable bomby przetnij w kolejności: czerwony, żółty, niebieski.
(Duff)

VIZ / Amiga
Podczas wyboru zawodnika wpisz "WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS" i wciśnij "Return". Klawisze od "1" do "5" przenoszą po etapach.
(Tomek Gibas)

BATMAN II
Nintendo
3 - GPTW
4 - GNFX
5 - QGVN
6 - FFHG
7 - GPZT
(Krzysztof Miller)

COULTIVATION
Commodore
1 - PLWDHII
2 - OMTFJUY
3 - INAGKYR
4 - UBSHLTW
5 - YUDJMRA
6 - TCFKNED
7 - RXGLBWG
8 - EZHMUTY
9 - WAJNCAL
10 - TTKBXSN
11 - AWLUZPV
12 - SSMCAFX
13 - PDNXTGA
14 - FEBZWHW
15 - GRVASJD
16 - HFCTDKR
17 - JGXWELL
18 - KTZSRMN
19 - LYADFMU
(Asik)

KINGS OF THE BEACH
Commodore
SIDEOUT - Chicago
GEKKNO - Hawaje
TOPFLITE - Rio de Janejro
SOUNDEVIL - Australia
(Rafał Zgryziewicz)

MICROMAN
Atari
1 - ALDERAMI
2 - GEMINORU
3 - ARCTURUS
4 - MENKALIN
(Michał Radecki - Mikulicz)

SCROLL OF ABADON
Atari
5 - WALK
10 - ICE
15 - FLIGHT
20 - HOPPA
(P. G. R)

SUPERFROG
Amiga
1.2 - 234644
1.3 - 447464
1.4 - 747882
2.1 - 392882
2.2 - 446364
2.3 - 984448
2.4 - 477444
3.1 - 343522
3.2 - 882311
3.3 - 992334
3.4 - 091332
4.1 - 467464
4.2 - 818234
4.3 - 182394
4.4 - 298383
5.1 - 452234
5.2 - 984841
5.3 - 383772
5.4 - 093152
6.1 - 387211
6.2 - 981122
6.3 - 017632
6.4 - 398112
7.1 - 387211
(Łukasz Smounda i Daban)

LUDZIE TIPSY PISZĄ
Przyszły ostatnio do redakcji listy, których autorzy, wykazując się dużą znajomością ludzkiej (i nie tylko) anatomii i nieco gorszą - ortografii (pisze się przez "ch") poużywali sobie tak na naszej rubryce, jak i na nas osobiście. Po ich lekturze Naczelny odbył z nami tzw. rozmowę w której obficie wykorzystywał cytaty z ww. listów wzbogacając je własnymi, utrzymanymi w tym samym duchu, przemyśleniami. Jednym z jej efektów (poza bolem głów najpierw w efekcie napiętej atmosfery, a potem działań Kopalnego w celu załagodzenia sprawy) mają być nasze raporty o stanie walki na froncie Typsów, Tryków i Kodów, z których pierwszy właśnie czytacie. Tak więc do dzieła.
Wiemy, że nie jest dobrze. W tej chwili mamy jedną stronę przeznaczoną na tipsy i kody i nie zanosi się, abyśmy mieli więcej (musiałoby się to odbić na ilości opisów). Toczymy właśnie walkę o zmniejszenie czcionki, aby dało się upchnąć więcej, pada jednak pytanie "czy to ma sens". Otóż przychodzi dużo materiału, jednak po wstępnej weryfikacji odpada ok.70% ! Obaj stajemy na uszach, dziobach, skrzypniach czy co tam mamy, ale, jak mówi stare przysłowie pszczół, "Z pustego i Salomon nie naleje". W tej chwili wszystkie bez wyjątku ROZSĄDNE tipsy "idą" na bieżąco (co jednak, z uwagi na cykl wydawniczy, oznacza ok. miesięczną zwłokę). Tak więc przysyłajcie, a będzie wam dane (a co dokładnie - napiszemy już w przyszłym numerze). Przy tej okazji prosimy o WYRAŹNE pismo. Kociokwiku idzie dostać, szczególne przy kodach, gdy autor identycznie pisze np. "U" i "V". Grafologia nigdy specjalnie nas nie podniecała, a tu takie zagwozdki.
Na koniec nieco weselej. Przyszedł do nas tips: "Wciśnięcie "Shift" + "F8" powoduje znaczące utrudnienie gry przez zgaszenie światła. ". No comments. Autorowi gratulujemy. Nagroda, mina przeciwpiechotna z przenośnego arsenału Sir Haszaka już w drodze. Oczekujemy na kolejne pomysły. Najlepsze z pewnością wydrukujemy. I to by było na tyle, jak na pierwszy raz.
Alex & Gawron

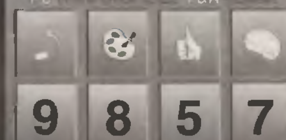
Disney's

Beauty and the Beast

© THE WALT DISNEY COMPANY

BEAUTY & THE BEAST
WALT DISNEY COMPANY '92

PC [illegible] VGA [illegible]



9	8	5	7

Dawno, dawno temu, tak dawno, że czasów tych nie sięgają zapisy w zmurszałych ze starości księgach, gdzieś na północy rósł potężny, ciemny i ponury las. A może to było na południu...

W samym jego środku, tam gdzie mrok gęstniał i otulał swą lepką dłonią każde drzewo i krzak, wznosił się zamek. Nikt jak dotąd nie stanął pod olbrzymimi drzwiami i nie uniósł pięknie cyzelowanej mosiężnej kołatki. Żaden dźwięk nie zakłócił cierpień mieszkańców tego zamku: Bestii - ponurego potwora, którego samotność była równie wielka jak jego brzydota i Pięknej - dziewczyny cudnej urody więzionej w jednej z komnat...

Pewnego dnia mały promyk słońca wtargnął w ciemną czeluść zamku. Przesunął się po cudnych witrażach zamczyska odnajdując w nich dawno zapomniane kolory, obudził zaklęte sprzęty domowe. Natychmiast zebrały się one na naradę i postanowiły wydać bal. Bal na którym Piękna i Bestia będą się mogli spotkać i przełamać wreszcie ciążące na nich brzemię okrutnego czaru.

Ten sam promyk, który obudził uśpiony zamek, połaskotał też twarzyczkę małego dzieciątka, [illegible] się grzecznie przed chatką na skraju lasu. Oplątał go, [illegible] się w jego jasne włosy i poniósł w samo serce lasu, przez [illegible] ostępy wśród szumu [illegible], poczem miękko postawił jego małe stopki przed [illegible] bramą. Gdy tylko to się stało, zamek pojaśniał i ze skrzypnięciem uchylił skrzydło bramy. Dziecko, gdy tylko dowiedziało się od mieszkańców zamku o wieczornym balu, całym swym małym serduszkiem zapragnęło pomóc w przygotowaniach.

Zatem najpierw trzeba było udać się do ogrodu, w którym zaklęte i wciąż mimo lata ośnieżone grządki kryły piękne kwiaty. Trzeba było połączyć je w pary by czar prysł i by zerwać wielobarwne róże i przenieść je do sali balowej.

Potem w swej wędrówce korytarzami dziecko trafiło do zamkowej biblioteki. Wśród zakurzonych woluminów, gdzieś na półkach kryły się fragmenty nut czarodziejskiej pieśni, która zabrzmieć miała na balu. Znów przydała się pomoc jego jasnowłosej główki. Gdy drobna rączka wskazała właściwe tomy z ciemnych zakamarków wypłynęła, trzepocząc kartkami, księga cała pełna zaklętych pieśni...

Wnet cienka strużka smakowitego zapachu wpłynęła przez drzwi. U jej drugiego końca była kuchnia. W niej kucharz wbijał jajka do wielkiej formy. Nie myślcie sobie, że była to łatwa praca, wszak kuchnia też była zaczarowana. Każde jajko które wyskoczyło z koszyka musiało być popędzone z pomocą mosiężnych rondli, miseczek i innych przedmiotów zanim w końcu nie usadowiło się w formie. Zaraz potem ciasto wylądowało w piecu, a do kuchni doleciały dziwne odgłosy... Pochodziły one z pralni, gdzie właśnie ktoś pomieszał tkaniny z których powstać miała balowa suknia Pięknej.

Dzieciątko szybko wspięło się na sznurki bieliźniane, a potem o dziwo, ze sterty bielizny wylatywać poczęły uporządkowane według kolorów kawałki tkaniny. Złote, purpurowe, błękitne, wszystkie trafiły do wielkiej szafy. Pomruczała ona trochę, pozrzędziła, lecz przecież w końcu otworzyła swe drugie drzwi i pozwoliła wyjąć przecudną suknię. Suknię zaiste godną Pięknej...

Zbliżał się wieczór, słońce z westchnieniem zapadło pod horyzont, [illegible] w pożegnaniu kilka pomarańczowych promieni. Na czarnym jak smoła [illegible] po raz pierwszy zabłysły gwiazdy i [illegible] zaczęły mrugać do siebie. W dole zaś nasz mały urwis (bo był to młody Kopalny) wystrojony w najlepsze szaty jakie zamek mógł stworzyć podążał na bal. Po drodze uratował jeszcze świecznik przed upadkiem z tortu, na którym tamten próbował tańczyć i wkroczył do sali balowej... W środku zaś Piękna i Bestia wirowali w tańcu, wciąż wpatrzeni w siebie... gdy pod koniec nocy, gdy gwiazdy zaczęły już blednąć, wymknęli się do [illegible] by szeptać sobie czułe słowa, [illegible] bohater pomyślał [illegible] piękne..."

[illegible]



RULE

O F E N G A G

W grach komputerowych, tak jak w życiu, bywa różnie. Los umieszcza nas za sterami toczących - latających machin, cofa w czasie o parę setek lat, lub też wciska do ręki giwerę i każe przeżyć. "Rules of Engagement II" przenosi nas o 300 lat do przodu i ubiera w mundur admirała floty. Kosmicznej, rzecz jasna. Następnie teleportuje nas na planetę Cetus Amicus, będącą główną bazą kosmicznych sił światów sprzymierzonych (w skrócie FWAW). Gra ta jest jedną z najbardziej skomplikowanych jakie w ogóle wyprodukowano do tej pory. Poza tym posiada wręcz fantastyczne możliwości projektowania nowych misji, kreowania postaci, statków, a nawet całych systemów planetarnych...

W BAZIE

Pierwsze menu na jakie natkniemy się po uruchomieniu "Rules of Engagement" dotyczy prawie w całości tworzenia nowych misji i obiektów, jak też przeglądania już istniejących. Pierwszą rzeczą, którą każdy świeżo upieczony admirał powinien zrobić, jest udanie się do kwater znajdujących się na powierzchni Amicusa i zgłoszenie do ewidencji swoich danych osobowych. Potem może on udać się z powrotem do kompleksu orbitalnego by przygotować się do przyszłej służby. Przede wszystkim musi poznać ludzi, z którymi będzie pracować, jak też przeciwników i oczywiście statki. Na każdy z tych tematów można uzyskać wiele bardzo istotnych i ważnych danych. Można też samemu definiować nowe rasy, statki, oficerów czy układy gwiezdne.

Jeżeli zadaliśmy już sobie trud stworzenia własnych typów statków czy też obcych form życia, to być może pokusimy się o stworzenie całego scenariusza misji. Tworzymy go wykorzystując graf drzewiasty: w każdym jego węźle umieszczamy dane potyczki wraz z komentarzem i ewentualnym obrazkiem (zwykłym plikiem *. GIF) lub animacją. Od każdego węzła odchodzą dwie gałęzie: definiujące dalszy przebieg akcji w zależności od naszej wygranej lub przegranej w danym etapie. W liściach drzewa umieszczamy terminatory z odpowiednim komentarzem i liczbą punktów przyznawaną za takie ukończenie misji.

Gdy minie nam już twórczy szał i zaczniemy czuć się coraz bardziej admirałem oznaczać to będzie, iż czas wyruszyć na wyprawę. Obejmujemy więc komendę nad flotą na czas jednej misji (Assign command). Po obejrzeniu ewentualnej sekwencji wprowadzającej rozpoczyna się dla nas papierkowa robota. Na nasze biurko trafia sterta materiałów dotycząca układu gwiezdnego w którym przyjdzie nam stoczyć potyczkę. Po ich przestudiowaniu musimy podjąć decyzję jakie statki wybrać i jakich kapitanów przydzielić na ich pokład. Oczywiście jeden z nich będzie statkiem flagowym - dowodzonym przez Ciebie. Dla każdej potyczki istnieje wyznaczona maksymalna suma współczynników doskonałości biorących w niej udział statków: tak więc dosyć rzadko będzie Ci trafiać się okazja dowodzenia flotyllą samych ciężkich niszczycieli...

NA POKŁADZIE

Statki FWAW są w wysokim stopniu skomputeryzowane, dlatego wszystko możesz kontrolować nie ruszając się z fotela dowódcy, za pomocą rozwijalnych paneli. Dzielą się one na sześć grup funkcjonalnych, a wywołuje się je z panelu kontroli, stale widocznego na ekranie. Panel ten podaje jeszcze najbardziej istotne informacje (jak na przykład liczba żywych jeszcze członków załogi), oraz umożliwia kontrolę kompresji czasu. Pozostałe panele to:

NAWIGACJA

Mamy tutaj do swojej dyspozycji trzy panele, mogą one być wyświetlane oddzielnie, można je też zgrupować w jeden panel całoekranowy. Najważniejszy z nich to "Navmap": mapa planetarna na której ustalamy kurs statku. Jest ona bardzo elastyczna, umożliwia dokonywanie dużych zbliżeń, jak też definiowanie zakresu wyświetlanych obiektów. W drugim z paneli ustalamy prędkość naszego statku, możemy także wydać komputerowi nawigacyjnemu polecenie przechwycenia jakiegoś obiektu, lub też lotu w ustalonej odeń odległości. Trzeci z paneli to system wykrywania i rozpoznawania statków lecących w pobliżu ("Navsen").

ŁĄCZNOŚĆ

Aby skutecznie dowodzić flotą musisz mieć możliwość komunikowania się z innymi statkami. Służą do tego panele łączności. Pierwszy z nich ("Commrcv") to zautomatyzowany system odbierania i prechowywania wiadomości. Każda z nich zawiera oprócz tekstu identyfikator nadawcy oraz przekaz wizyjny. Drugi panel służy z kolei do nadawania wiadomości ("Commxmt"). Za jego pomocą możemy komunikować się z własnymi statkami, jak również ze stacjami orbitalnymi i statkami wroga. Ostatni z

About Cetus Amicus

Filtr wyświetlanych obiektów
Wyświetlany obszar
Mape taktyczna
Akcja: relatywna do aktualnego celu
Tryb śledzenia celów
Rodzaj aktualnie wybieranego celu
Śledzone cele
Minimalna odległość od obiektu
Abordaż
Odpalanie rakiet
Strzał laserem
Minimalne powiększenie: maksymalny zasięg
Rodzaj i ilość rakiet
Moc lasera
Autostrzelec
Typ wiązki laserowej
Lista wystrzelonych rakiet

Identyfikatory statków
Status systemów statków floty
Operacje wykonywane przez statki
Energia przekazywana urządzeniom komunikacyjnym
Przydział mocy
Zakłócanie
Adresat wiadomości
Wysłanie/potwierdzenie przyjęcia
Wybór wiadomości
Sygnał rozpoznawczy
Przekaz wizyjny
Lista wiadomości

RULES II
OMNITREND SOFTWARE '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

5	7	9	10

paneli to uniwersalne centrum zakłócania i przechwytywania informacji.

WALKA

Po wielu godzinach nużącego przemierzania przestrzeni przychodzi wreszcie czas na to co tygrysy lubią najbardziej - czyli na walkę. Naszymi poczynaniami sterujemy za pomocą pięciu paneli. I tak: "Tacmap" - to mapa taktyczna, znacznie mniej uniwersalna od nawigacyjnej, lecz o uproszczonej obsłudze dzięki czemu możemy szybko otrzymać interesujące nas informacje. "Tacman" - to komputer przechwytujący, gdzie ustawiamy cel na który się kierujemy, a następnie wydajemy polecenie ścigania, zatrzymania, bądź też ucieczki. Za jego pomocą możemy również wydać polecenie zajęcia wrogiej jednostki przez siły FWAW Marines. "Tacfir" - to odpowiednik peryskopu łodzi podwodnej. Tutaj obserwujemy nasz cel, tutaj też odpalamy rakiety (i ustalamy ich rodzaj, a do wyboru jest zwykle kilkanaście gatunków), lub też strzelamy z lasera ("EBW") i zmieniamy moc oraz typ jego wiązki. "Tacsen" - jest systemem śledzenia naszych pocisków podającym informacje o ilości pozostałego im paliwa i aktualnie prowadzonej przez nie akcji. Dodatkowo informuje o stanie podsystemów statku i osłony. "Tacdef" umożliwia kierowanie systemami obronnymi naszego statku: włączanie i wzmacnianie osłon, prowadzenie wojny elektronicznej i stawianie min.

KOMPUTER POKŁADOWY

Za jego pomocą możemy uzyskać wiele istotnych informacji dotyczących misji: sprawdzić czy już wykonaliśmy wszystkie zadania, sprawdzić stan innych statków wchodzących w skład floty, przejrzeć kartotekę fotografii i wiele innych.

DOKOWANIE I NAPRAWA

Panele "Drprep" i "Drpdok" umożliwiają kontrolę operacji naprawczych przeprowadzanych podczas lotu, jak i po zadokowaniu na stacji orbitalnej. Za ich pomocą przydzielamy ludzi do konkretnyc zadań związanych z naprawą i załadunkiem. Z kolei z pomocą paneli "Drptow" i "Drpcrg" kontrolujemy przewożony na pokładzie ładunek, jak też inicjujemy jego transfer pomiędzy statkami.

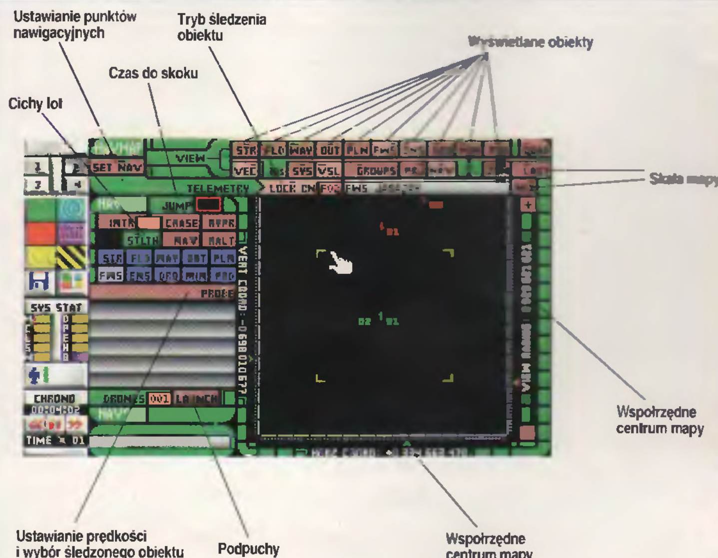
SYSTEMY RATUNKOWE

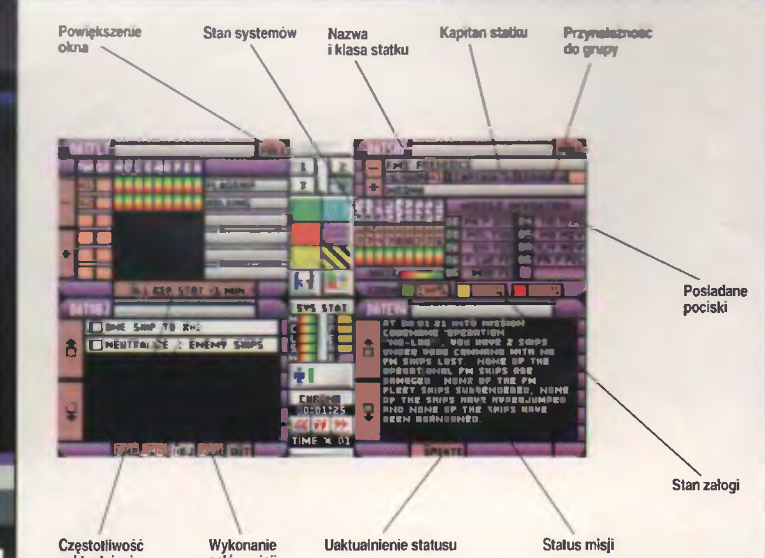
Zawsze może zdarzyć się najgorsze, lecz wtedy również nie pozostajemy bezbronni. W najgorszym przypadku, gdy statek nie może nam już zapewnić przeżycia, możemy teleportować załogę na najbliższy nasz statek, lub też jeśli jest on za daleko ewakuować się w kapsule ratowniczej. Warto przy okazji włączyć system autodestrukcji statku, by obcy nie mogli go przejąć. Jeżeli natomiast uszkodzeniu uległy na przykład tylko silniki można skorzystać z systemów awaryjnych. Dostępne są: awaryjny system łączności, awaryjne dopalacze i awaryjny komputer nawigacyjny.

Jak widać z powyższego, bardzo pobież ego opisu, gra nie jest łatwa, jednakże potrafi dostarczyć olbrzymiej satysfakcji. Jedyną jej wadą jest chyba tylko straszliwa powolność działania, szczególnie przy wgrywaniu sekwencji animacyjnych (początkowe demo ładowało się na komputerze AT 16Mhz około 10 minut i to z szybkiego twardego dysku). Tak więc pozostaje nam życzyć wiele cierpliwości i dużo wolnego czasu.

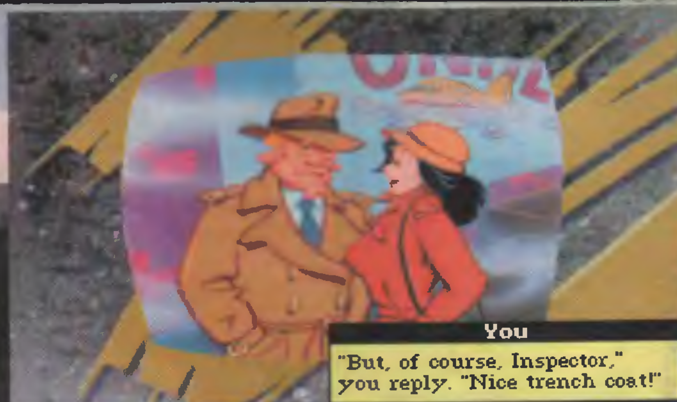
Alex & Gawron







Passionate Patti does a Little Undercover Work





Uśmiechnięty Larry to znak, że coś jest nie w porządku. A Larry należy do tego typu facetów, którzy uśmiechają się na okrągło - a już szczególnie widząc szefa oblanego wrzącą kawą z ekspresu.

No właśnie, szef dostał po garach, ale [illegible] rece i zaczął namiętnie nawijać. [illegible] będzie można służbowo i w [illegible] kilka panienek, które [illegible] afisze. Ponieważ nikt [illegible] działności za spro[illegible] Larry uzbrojony w miniatu[illegible] stawiających lasecz[illegible]

Kamera, jak kamer[illegible] nawet co wsiadać d[illegible] przed wejściem. Również [illegible] spenetrowanie akt firmy [illegible] AERODORK. W ostatniej chwili Larry [illegible]

Gdy już Larry usadowił się wygodnie w lotniczym fotelu wyobrażając sobie uciechy czekające go w NY [illegible] się w rolę ekshibicjonisty, [illegible] kolej no wykolejoną Patti [illegible] doznania, lecz również [illegible] Wprawdzie znaczna część [illegible] akcji, ale nie zaszkodziło te[illegible] szkolenie u doktorka o wą[illegible] przeżyciach Patti dojrzała w [illegible] na szczęście limuzyna [illegible] dobrze wychłodzona...

Po g[illegible] jeszcze nastąpić), Larry [illegible] ko do[illegible] bluro[illegible] mu [illegible] kredy[illegible] nie [illegible] czanej [illegible]

W tym [illegible] - najpierw dała w zęby [illegible] aby szef studia nagrań był bardz[illegible] (głównie w postaci bąbelków), zapewne jeszcze długo [illegible] "przesłuchiwać" młode i zdolne dziewczyny. A tak przyjdzie mu [illegible]chę odsiedzieć.

Larry również nie próżnował i od dłuższego czasu starał się już wyjaśnić zagadkę dentystycznego przybytku w Miami (akcje na lotnisku ograniczyły się do naładowania akumulatora w kamerze i wezwania taryfy). [illegible] w okienku należał do wyjątkowo nieprzyjemnych odmian organicznych wykrywaczy kiermisów, a najbliższe terminy wizyt w gabinecie Chi Chi Lambada wyglądały na nieświeży żart. Przeszedł dopiero stary kit w postaci chusteczki zawiązanej na głowie, mającej nie wiadomo czemu zmniejszać nie istniejący ból zęba Larry'ego. Drugie już włączenie kamery i kilka minut cierpliwości pozwoliło przenieść się w miejsce, gdzie...

Patti próbowała sforsować drzwi prowadzące do gabinetu szefostwa [illegible] szybny szyfr znajdował się w najmniej prawdopodobnym miejscu [illegible] jest zawsze pod latarnią - szczególnie zepsutą); szybko wys[illegible] że prezes uwielbia duże drzewka i dba o jakość obciążających go [illegible]

c.d. na str 30





